『ファントムダスト』攻略付録／アーケードタイトル続々移植／東京ゲームショウ速報

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

2004 NOV. 11月号 特別定価 630Yen

Xboxタイトル新作ラッシュ!! 東京ゲームショウ速報!

Halo2
メタルウルフカオス
ヒットマン：コントラクト

発売直前情報!
DEAD OR ALIVE Ultimate

プリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
スパイクアウト バトルストリート
ガングリフォン アライトストライク
フェイタルフレーム2 クリムゾンバタフライ
スター・ウォーズ バトルフロント
Forza Motorsport
Mr.インクレディブル

アーケードゲームが続々移植決定!
アウトラン2
ギルティギア イスカ
ストリートファイター アニバーサリーコレクション
ウルトラパズルボブル オンライン(仮)
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002
サイヴァリア2

グランド・セフト・オート・ダブルパック
フル スペクトラム ウォリアー
戦国無双
XIII(サーティーン)



リアルタイムSLGとアクションゲームが合体!
キングダムアンダーファイア 〜ザ・クルセイダーズ〜

Xboxだけで楽しめる人気映画のFPS!
スター・ウォーズ リパブリックコマンド

トゥルー・クライム：ストリート オブ LA
スーパーモンキーボールDX
ソニック メガコレクション プラス

特別付録



300種類のスキルを完全公開!
ファントムダスト パーフェクトガイド

ファミ通.com


CERO
15
15才以上対象
Microsoft
game studios
ONLY ON XBOX
© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Ending Theme Song "Yes I'm Lonely": Written and Performed by Vincent Gallo. © Warp Music. Publishing license granted by Virgin Music Japan Ltd. c/o Fujipacific Music Inc. From the Warp Records album When ℗ and © Warp Records 2002 Microsoft, Microsoft Game Studios ロゴ, Xbox、Xbox ロゴ、Xbox Live、Live ロゴは、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。Phantom Dustは，米国 Microsoft Corporation の日本およびその他の国における登録商標または商標です。
Ending Theme Song
Vincent Gallo
Yes I'm Lonely



自分を見つけるために、人は日々戦う。
いを、想像して、創造する。ファントムダスト。
超能力タクティカルアクション
□スキル(超能力):300種類以上
□スキルの組み合わせ(戦略):3億通り以上
□Xbox Live:スコアボード、ボイスチャット、フレンド対応
好評発売中
希望小売価格 ¥5,800
phantomdust.jp
『ファントムダスト』初回特典
Phantom Dust
XBOX
LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/



たたかうひとへ。
Team NINJA
ヒトミ


XBOX
XBOX LIVE
世界で いちばん美しい。
もっと綺麗に
最強のハードへ、最強のソフトを。
世界随一の技術が織りなす、究極のハイエンドグラフィック。
もっと楽しく
遊び応えたっぷりの様々なプレイモードや、オリジナル
コスチュームなど、豪華なボーナスフィーチャーが盛りだくさん!
たたかうゲーマーたちへ
DOAファンが待ち焦がれた通信対戦をついに実現。
家にいながら、ゲームセンター以上の興奮を味わえる。
よみがえる傑作
「伝説」と呼ぶにふさわしい「DOA1」と、格闘ゲームの歴史を
変えた「DOA2」が、ついにXboxにやってきた。
豪華予約特典
①「かすみ新型コスチューム」スペシャルフィギュア
②描き下ろし かすみちゃんポスター Ultimate Ver.
DIGITAL VENUS 2004
DOAのビジュアル・ボイス・キャラクターの
魅力があなたのPCのデスクトップで味わえる。
対応OS：Windows®98、Me、2000、XP 日本語版
CPU：Celeron500MHz以上必須
メモリ容量：128MB以上必須
空きハードディスク：500MB以上
ディスプレイ環境：800×600以上、32,000色以上必須
Xbox専用ソフト 対戦格闘ゲーム
2004年10月7日発売予定
希望小売価格8,800円（税込価格9,240円）
Xbox Live対応
HDTV対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
詳しくはお店、または下記お問い合わせ専用番号まで。
※一部店舗で予約キャンペーンを実施していない場合がございます。
※特典は数に限りがございます。特典がなくなり次第終了とさせていただきます。
※ご予約の前に、特典がつくか必ずお店にご確認ください。
※特典画像はイメージです。変更となる場合がございます。予めご了承ください。
※画面は開発中のものです 【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 13:00～18:00）
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. Team NINJA 2004
TECMO
http://www.tecmo.co.jp


古の謎を追い求め、この星を狙う侵略者。
選ばれし戦士が今、迎え撃つ。
XBOX
BUNGIE
XBOX LIVE
CERO 15
www.xboxhalo2
HALO® 2
希望小売価格 6,800円(税抜)
好評発売中


HALO 2
地球から平穏な日々が消え去る。


【PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION】
○サクセス ○縦スクロールシューティング
○Xbox Live：スコアランキング対応、リプレイデータアップロード・ダウンロード
○好評発売中
ゲームセンターあらし
式神の城 II
【式神の城 II】
○キッズステーション ○3D縦スクロールシューティング
○Xbox Live：コンテンツダウンロード、スコアランキング対応 ○好評発売中
GUILTY GEAR XX #RELOAD
【GUILTY GEAR XX #RELOAD】
○サミー ○対戦格闘
○Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応 ○好評発売中
METAL SLUG 3
【METAL SLUG 3】
○SNKプレイモア ○アクションシューティング
○Xbox Live：スコアランキング対応
○好評発売中
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
キャンペーンサイトに集まれ！ www.xboxarcade.jp



SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
【SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS】
○ SNKプレイモア ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、ランキング対応
○ 好評発売中
STREET FIGHTER
ANNIVERSARY COLLECTION
【ストリートファイター アニバーサリーコレクション】
○ カプコン ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
○ 好評発売中
必殺技、Xbox Live™で、炸裂だ！
ゲーセンで熱くなったあのゲームが、Xbox Live™ 対応で、
続々登場だ。しかも、全タイトル、特典つきコレクターズ パッケージで、
4,800円*。こりゃあ、腕が鳴るぜ！
*希望小売価格（税抜）
GUILTY GEAR ISUKA
【GUILTY GEAR ISUKA】
○ アークシステムワークス ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、スコアランキング対応
○ 2004年12月16日 発売予定
THE KING OF FIGHTERS 2002
【THE KING OF FIGHTERS 2002】
○ SNKプレイモア ○ 対戦格闘
○ Xbox Live：オンライン対戦、ランキング対応
○ 今冬発売予定
SNK
CAPCOM
SUCCESS
Sammy
※パッケージは、実際のものと異なる場合があります。
©2001,2003,2004 AlfaSystem Co., Ltd. All rights reserved. Published by Kids Station Inc. ©SNK PLAYMORE ©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. ©SUCCESS Corporation 2002-2004 ©SKONEC Entertainment Corporation 2002-2004 ©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox Live、Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。©Mitsuru Sugaya /Orange Planning Inc.

CONTENTS

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850(営業局)

スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
最大4人 ＝本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 ＝システムリンク時は、最大16人プレイの意
―― ―― ＝ともにプレイ人数が未定の場合

● 対称年齢内 コンテンツディスクリプター(内容表示)アイコン
＝恋愛　＝恐怖　＝飲酒・喫煙
＝セクシャル　＝ギャンブル　＝麻薬
＝暴力　＝犯罪　＝言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP ＝オンライン プレイ
OP 最大8人 ＝オンラインプレイは、最大8人の意
OP ―― ＝オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL ＝コンテンツダウンロード
VC ＝ボイスチャット
SR ＝スコアランキング

11月号 ファミ通Xbox

COVER



『DEAD OR ALIVE Ultimate』
©TECMO,LTD. Team NINJA 2004
デザイン：山本和幸

特別付録



ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

総力速報 東京ゲームショウ2004 盛大に開催！ 話題作、期待作が続々!! Xbox次の戦略が見えた!?

日本最大のゲームイベントである東京ゲームショウ2004がついに開幕！　9月24日〜26日の3日間、すべてのゲームファンの視線は千葉県の幕張メッセに注がれたのだ(24日は業者日)。例年にも増して見どころの多かった今年の東京ゲームショウだが、我らがXbox陣営ももちろん超元気！　充実のタイトルラインアップが来場者を出迎えたぞ。

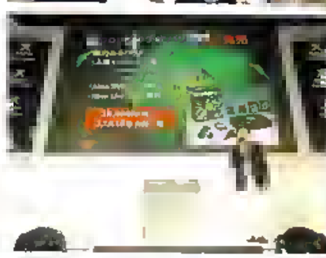
全部で40あまりの新作が出展されたXboxだが、なかでもいちばんの注目は『Halo2(ヘイロー2)』だ。国内では初めてプレイアブルの状態で出展されるとあってか、来場者の関心も高く、試遊台の前の行列が途切れることはなかった。そのほかマイクロソフトタイトルでは、『Forza Motorsport』や『ブリンクス2 バトル・オブ・タイム＆スペース』などが大人気だった。一方で、サードパーティータイトルとしては、テクモの『DEAD OR ALIVE Ultimate』が人気絶大。惜しくも10月28日に発売が延期になってしまったが、来場者はその完成度を確かめるようにプレイしていたのだ。そのほか、セガの『スパイクアウト バトルストリート』や『OutRun2』なども国内では初お目見え。ファンから熱い視線を注がれていたぞ。Xboxは出展タイトルのほとんどがプレイアブルだったこともあり、来場者の満足度もかなり高かったようだ。

日本での本体の発売から2年半あまりが経ち、いよいよタイトルラインアップの充実ぶりが際立ってきたXbox。さらに、初日の"Xboxプレス発表ステージ"では、"Xboxプラチナパック3"が11月18日に発売されることが発表！　年末に向けての"隠し玉"が明らかにされたわけだ。

ここではこれから年末へ向けて、さまざまな施策を打ち出そうとしているXbox陣営の、気合みなぎる出展の模様を詳しくお伝えしよう。



←総勢38タイトルがお目見えしたマイクロソフトブース。そのほとんどがプレイ可能な状態で出展されるなど、まさに成熟期を迎えた感がある。



↑丸山氏からXboxプラチナパック3も発表！　何とソフト4本が同梱なのだ!!



↓ラモス瑠偉(右)など多彩なゲストも登場。会場を大いに盛り上げた。にぎやかなマイクロソフトブースだった。

良質なタイトルラインアップと賑やかな話題で盛り上がった!!

多くのソフトがプレイアブルで出展!!

自社タイトルとしては、11本を出展したマイクロソフト。『Halo2(ヘイロー2)』では4対4の形式で対戦が行われ、来場者は大いに盛り上がっていた。また11月25日発売のXboxビデオチャットも一般ユーザーのまえに初お目見え。新しいコミュニケーションが満喫できたのだ。





←『Forza』(左)や『ブリンクス2』なども人気。

いちばん人気はやはり『Halo2(ヘイロー2)』!!



↑日本では初めてプレイアブルで出展された『Halo2(ヘイロー2)』。プレイを満喫。



数量限定の新たな購入特典も明らかに！



←『Halo2(ヘイロー2)』の購入特典として、マスターチーフKUBRICKが判明！　ただし、抽選で4千名限定なのだ。

Xboxビデオチャットも一般ユーザーに初お目見え



↑こちらも来場者からの関心度が高かったXboxビデオチャット。

発表会リポート！ Xboxプレス発表会で丸山氏が今後の展開を明らかに！

ゲームショウ開幕初日の9月24日、マイクロソフトは同社ブースでプレス発表会を開催した。ここで、マイクロソフト執行役Xbox事業本部長の丸山嘉浩氏が今後の戦略を語ったのだ。そこでこの日の発表も合わせて、丸山氏の発言をピックアップ！

Xbox Live対応ゲームが

丸山 Xboxの日本での展開に必要なのは、やはり高品質なゲームです。この冬は『Halo2(ヘイロー2)』や『Forza Motorsport』、さらにサードパーティーのタイトルも充実。そして、今後発売予定のタイトルはXbox Live対応ソフトが主流になっていきます。Xbox Liveのユーザーは世界で100万人以上(2004年6月末現在)。2005年6月までにこれを150万人にまで伸ばしていきたい、と我々は考えています。オンラインにより世界中のユーザーといっしょに楽しめる。とにかく、この体験をどんどんユーザーに提供していきたいのです。また、Xbox Liveの機能を活かした"Xbox ビデオチャット"もそういった戦略のひとつ。相手の表情を見ながらのコミュニケーションは、新たな体験となるでしょう。

今後の日本での展開は？

丸山 この冬はいいタイトルが揃いました。そのうえで、日本国内の展開に対してもっと積極的に取り組んでいきたい。そのひとつとして、"Xbox プラチナパック3"の発売を発表させていただきます(セット内容などの詳細は下を参照)。"プラチナパック"はこれで第3弾となりますが、いままで以上に思いきったセット内容、価格に設定しました。また、Xbox Liveが2ヵ月間無料になるキャンペーンも実施中です(2005年2月末までに発売されるキャンペーン対象ソフトに無料カードを同梱)。Xboxならではの高品質のゲーム、そしてオンラインプレイによるおもしろさ。これらXboxの魅力をより多くの人にアピールしていきます。



↑丸山氏は日本国内におけるXbox事業の責任者。充実のラインナップで臨む今後の展開に、自信を覗かせていた。

プラチナパック3が11月18日に発売 4タイトル同梱で価格は19950円！

Xboxのお得な同梱パック、"プラチナパック3"がプレス発表会で急遽発表された。11月18日に発売予定で価格は19950円[税込]。セット内容はXbox本体一式のほか、『Halo(Xbox プラチナコレクション)』、『ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース』、『Top Spin』、『Project Gotham Racing 2(Xbox プラチナコレクション)』の人気ゲーム4タイトルを同梱。丸山氏が語ったとおり、かなり思い切ったセット内容になっているのだ。

本体とソフト4本が手ごろな価格で！



←ほかにDVDビデオ再生キットなども同梱。これだけ充実したセット内容で、この価格は驚きだ！

隠し球も多数!! 新タイトルが百花繚乱!!

サードパーティーからも30本を超える新作ソフトが出展。テクモの『DEAD OR ALIVE Ultimate』はもちろん、フロム・ソフトウェアの『メタルウルフカオス』やアークシステムワークスの『ギルティギア イスカ』など粒揃いの作品が多数。さらには、『レッド・デッド・リボルバー』など、今回初お披露目のタイトルがあり、充実ぶりが印象的だった。



↑サードパーティータイトルでは最大の注目度の『DEAD OR ALIVE Ultimate』。



↑待ちに待った『スパイクアウト バトルストリート』がプレイアブルで登場した。

↓主人公はアメリカ大統領(!?)のフロム・ソフトウェア、『メタルウルフカオス』。



レッド・デッド・リボルバー



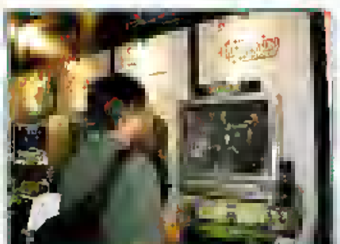
←カプコンから電撃的に発表。西部劇を思わせる荒野を舞台に、主人公のレッドがガンを駆使して戦うシューティングアクション。Xbox Live対応で2005年発売予定だ。

トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー



➡ユービーアイソフトの隠し玉タイトルが2作品出展！ 東京ゲームショウでは北米版の出展ながら、日本での発売も決定した模様。Xbox Live対応で、発売日未定だ。

バラエティーに富んだタイトルが出揃った！



↑FPSの一大ブランドとして、Xboxファンの間での人気も高い『トム・クランシーシリーズ』。今度の特殊部隊の任務は？ Xbox Live対応で、発売日未定とのこと。

トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー



←2D格闘の雄『ギルティギア イスカ』も大人気。



➡セガの『OutRun2』も遊ぶことができた。

タイトルごとに多彩なゲストが多数登場!! 充実のステージイベントを総まくり!

東京ゲームショウの"華"とも呼ぶべきステージイベント。今年のマイクロソフトブースでも、趣向を凝らした多くのイベントが開催。なかにはあっと驚くようなゲストが登場したり……。ここでは、そんなステージイベントの数々を見ていこう。

初日には、『Forza Motorsport』と『DEAD OR ALIVE Ultimate』のステージイベントでプレス対抗のゲーム大会が実施された。『Forza Motorsport』では、現役GTレーサーの服部尚貴と脇坂寿一がゲストプレイヤーとして登場し、会場は大盛り上がり。惜しくも両氏とも敗れてしまったが、ゲームはいたくお気に入りの様子。また、『DOAU』ではプロレスラーのえべっさんやマンガ家のみずしな孝之を擁するエンターブレインが見事勝利したぞ。



↑『Forza Mitorsport』のイベントでは現役レーサーのふたりがゲストに!

↓『DOAU』プレス対抗戦では、ファミ通Xboxの鈴木ノリックが勝利に大貢献!!



STAGEイベント① コージィ冨田がビデオチャットでハッスル!?

Xboxプレス発表ステージでは、タレントのコージィ冨田が登場。Xboxビデオチャットでタモリや島田紳介などお得意のものまねを披露し、会場を爆笑の渦に巻き込んだ。さらに、サッカー元日本代表のラモス瑠偉もゲスト出演。Xboxが2006年FIFAワールドカップ公式家庭用ゲーム機に決定したことを、日本のユーザーに改めて告知したのだ。



↑Xboxビデオチャットのプレゼンにひと役買ったコージィ冨田。得意のネタを披露。

↓ラモス瑠偉もゲスト出演。じつは、ふたりの息子さんも大のゲームファンだとか。



STAGEイベント② エキジビションで盛り上がった『Halo2』

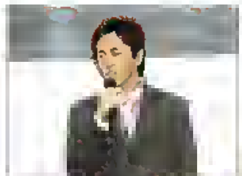
『Halo2(ヘイロー2)』のステージイベントは、ユーザー代表4人対マイクロソフトドリームチーム4人によるエキジビションマッチを実施。ユーザー代表は、『HALO』チャンピオンシップの団体戦で、優勝&準優勝を飾った混合チーム。ステージはザンジバーで、"キャプチャー・ザ・フラッグ"のルールで争われたが、僅差でマイクロソフトチームが勝利したぞ。



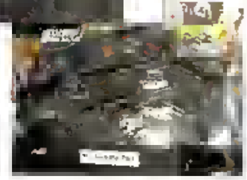
↑ゲームの楽しさを見ている人に見事に伝えたエキジビションマッチだったのだ。

STAGEイベント③ 『メタルウルフカオス』のキャンペーンが明らかに!!

『メタルウルフカオス』のステージイベントでは、同作のプロデューサー、フロム・ソフトウェアの竹内将典氏が登壇。ふたつのスペシャルキャンペーンが明らかに。まずは、予約特典としてサントラがつくこと。さらに、購入特典として東京マルイとのコラボレーションにより、ゲーム中に使用された実在のモデルガンがプレゼントされるのだ。ただし、両方とも数量限定なのでご注意を。



←竹内氏よりゲームのプレゼンなどが行われた。



➡購入特典として、モデルガンがプレゼント!

STAGEイベント④ 『スパイクアウト』を名越氏が語る

セガのステージではゲストに名越稔洋氏が登場。同氏が手がける『スパイクアウト バトルストリート』について、オンラインプレイデモを交えて説明したのだ。

「『スパイクアウト』ならではのテンポの速さに気を使って開発しています。とにかく気持ちよく遊べるゲームを目指しています。また、もともとアーケードで生まれたゲームですし、4人協力プレイに注目してほしい。オンラインで世界中のプレイヤーとつながって、いっしょに楽しんでいただきたいと思います」(名越)

また名越氏によると、今回はストーリーも凝ったものになるとか。サブキャラクターの視点で描かれたステージも用意されるということだ。さらに、会場では本邦初公開となるオープニングムービーも上映された。



↑ムービーが公開! 『スパイクアウト』の独自の世界観がより魅力的なものに。

記者の目

近年稀に見る盛り上がりだった今年の東京ゲームショウ。PSPや新型プレイステーション2といった新型ゲーム機から、スクウェア・エニックスの『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』などの超大作まで出展され、会場は大盛況だった。対するXbox陣営はあえてソフトラインアップで勝負。質の高いタイトルを、ほぼすべてプレイアブルな状態で出展するという戦略で臨んだ。これは、『良質なソフトが揃っているから、とにかく遊んでほしい』というメッセージ。マイクロソフトブースの盛り上がりを見る限り、これはきちんと来場者に伝わったと言っていいだろう。今後のXboxの盛り上がりを充分に予感させる展示会だった。

PSPや『ドラゴンクエストVIII』など空前絶後の盛り上がりぶり!





↑➡PSPや『ドラゴンクエストVIII』などがプレイアブルで出展。話題を呼んだ。

Xbox News Headline

今月のおもなニュース 8月21日～9月20日

このひと月のあいだに起こったXbox関連のニュースをお届け。ゲームショウを控えていたこともあり、盛りだくさんの内容になりました！

『Halo2(ヘイロー2)』の発売日が11月11日に決定！　初回限定版もリリース!!

全世界のXboxユーザーの期待を一身に集める『Halo2(ヘイロー2)』。その日本での発売日がついに11月11日(木)に決定！　北米における発売日が11月9日なので、ほとんどタイムラグをおかずに、日米同時に楽しめるようになる。Xbox Liveでの対戦がより一層盛り上がること必至だ！　また、マイクロソフトは、3タイプの『Halo2(ヘイロー2)』を用意することを発表。通常版に加え、いわゆる初回限定版にあたる『Halo2 リミテッド エディション』と、それにXboxボイスコミュニケータを加えた『Halo2 リミテッド エディション Xbox Live同梱版』がリリースされる(詳細は右を参照)。これについてマイクロソフトは、「3種類発売するのは、幅広いユーザーのニーズに対応するためです。『Halo2(ヘイロー2)』はオンライン対戦の概念を塗り替えるほどのゲームになっていますので、多くのユーザーの方に Xbox Live対戦を楽しんでいただきたいですね」(広報)としている。今年最大のキラータイトルとして、どの程度の販売本数を記録するのか、注目が集まるところだ。



3バージョン発売!!

⬅左から「リミテッド エディション」、『Xbox Live同梱版』、『通常版』。どれを選ぶかはお好みで。

リミテッドエディション：7140円[税込]
特製メタル仕様パッケージ。特典映像を収録した"プレミアムDVD"と"別冊ボーナスブック""Xbox Live2ヵ月間無料カード"同梱。限定30000セット。

リミテッドエディション Xbox Live同梱版：9975円[税込]
リミテッドエディションに"Xbox Live12ヵ月ご利用カード"と"Xbox ボイスコミュニケータ"を同梱。限定5000セット。

通常版：7140円［税込］
通常パッケージ。リミテッドエディションの販売が終了次第出荷。

Xbox ビデオチャットの発売日も決定！

専用カメラを接続することで、最大5人までのビデオチャットが楽しめる『Xbox ビデオチャット』。その発売日が11月25日(木)に決定した。さらに、Xbox Liveユーザーを対象に、『Xbox ビデオチャット Xbox Live ユーザー先行モニターキット』が発売されることになった。これは、専用カメラ"Xbox カム"とXboxビデオチャットディスクを1890円[税込]で販売するというもの。しかも、通常版よりも2週間近く早く、郵送で届けられるのだ。ただし、取り扱いは下のオンラインショップのみで、限定3000セットの販売となっているのでご注意を。



➡こちらは通常の『Xbox ビデオチャット』のセット。

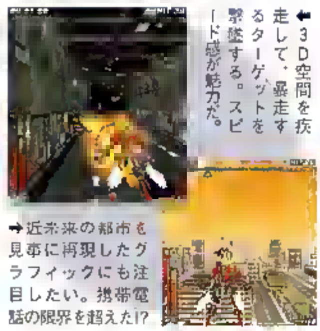
Xboxビデオチャット Xbox Liveユーザー先行モニターキット概要

■価格　1890円［税込］
■予約受付期間　10月12日まで
(限定販売数に予約数が達した時点で終了)
■予約受付オンラインショップ
イー・ショッピング・トイズ、
トイザらス・オンラインショッピング
ビックカメラ.com、amazon.co.jp

『業』が携帯電話コンテンツに！

かっこいいメカとハイスピードアクションでXboxファンに強い印象を残す『業 -MURAKUMO-』が、携帯電話コンテンツ(ボーダフォンライブ！専用)として蘇る！　プレイヤーは性能の異なる3種類の機体を使い分けながら、ミッションをクリアーしていくことになる。価格は1ダウンロード525円[税込]だ。

【アクセス方法】メニューリスト→ケータイゲーム→アクション

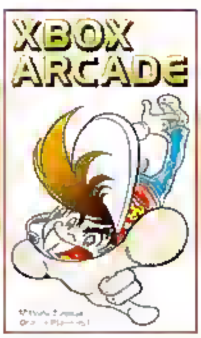


⬅3D空間を疾走して、暴走するターゲットを撃墜する。スピード感が魅力だ。

➡近未来の都市を見事に再現したグラフィックにも注目したい。携帯電話の限界を超えた!?

Xboxアーケードキャンペーンのイメージキャラは？

人気アーケードゲームの移植に積極的に取り組んでいるXbox。10月1日にアーケードタイトル専用サイト(http://www.xboxarcade.jp/)のリニューアルに合わせて、新たにイメージキャラの起用が発表されたぞ。それは、なんと'70～80年代に一世を風靡した人気マンガ『ゲームセンターあらし』。今後あらしは、同シリーズの広告や店頭POPなどに登場する予定だ。その活躍に期待！



⬅すがやみつる氏の原作になる「ゲームセンターあらし」。"炎のコマ"などの必殺技を駆使して、ゲームを攻略していったのだ。

EVENT　『鉄騎大戦』のイベントProject FireWorks "Line of Contact"開催!!

10月16日（土）の午後1時～午後7時まで、都内にて『鉄騎大戦』のイベントProject FireWorks "Line of Contact"が開催される。当日は、プロトタイプ製作によるコックピット"TYPE00"で『鉄騎大戦』の5対5による対戦が楽しめるほか、新作Xboxタイトルの展示も予定。イベントの参加には事前エントリー(オンライン)が必要となっているので、希望者は以下サイトまで。▶▶▶[illegible]

TOPIC　『PSO』の新ダウンロードコンテンツが2種類配信！



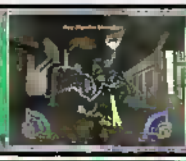
大人気の「ファンタシースターオンライン エピソードⅠ＆Ⅱ」に9月30日(木)より新ダウンロードコンテンツが追加。『幻界の果てに 1』と『2』だ。ガル・ダ・バル島に現れた無数のエネミーを殲滅することが、このクエストの目的。エネミーの数はこれまでのクエスト中で最大級だ。また、合わせて、新クエスト『ガロンズ・ショップ』も追加。"ラッキールーレット"でさまざまなアイテムをゲットしちゃおう!!

TOPIC　『ファントムダスト』のテーマ曲に起用されたのは……



好評発売中のタクティカルアクション『ファントムダスト』。マイクロソフトの内作第2弾タイトルとしても注目を集める同作だが、エンディングテーマ曲にヴィンセント・ギャロを起用。ヴィンセント・ギャロといえば、映画『バッファロー'66』などへの出演で知られる人気俳優。音楽の分野にも遺憾なくその才能を発揮しているのだ。今回採用されたのは、氏の作詞作曲による'Yes I'm Lonely'。悲しくも美しいメロディーが世界観を盛り上げるぞ。

Xboxソフト売上ランキング TOP10



販売本数が1000本を超えたのは2タイトルだけと、いささか寂しいランキングに。集計期間中に発売されたのがワールドコレクションとプラチナコレクションばかりだったことを考えると、当然の結果か。そんな中1位は、『Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy』。秋以降、エレクトロニック・アーツから『スター・ウォーズ』モノが2本控えており、この勢いを継続していきたいところだ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	9月2日	1854	1854
2	1	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	7月29日	1517	8788
3	2	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイ ソフト	7月8日	835	5902
4	8	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	777	12621
5	—	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ (Xbox プラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	9月2日	773	773
6	4	戦国無双	コーエー	7月29日	730	2319
7	—	Dead Man's Hand (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	9月2日	689	689
8	5	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	628	7837
9	3	Top Spin	マイクロソフト	7月15日	627	2334
10	—	Project Gotham Racing 2 (Xbox プラチナコレクション)	マイクロソフト	9月2日	582	582

集計期間：8月16日～9月12日
※このランキングはP101に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：8月16日～8月22日

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	444
2	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	325
3	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	280
4	Top Spin	マイクロソフト	185
5	XIII(サーティーン) ～大統領を殺した男～	[illegible]	163

2週目Best5 集計期間：8月23日～8月29日

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	407
2	戦国無双	コーエー	238
3	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	205
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	195
5	Top Spin	マイクロソフト	187

3週目Best5 集計期間：8月30日～9月5日

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	1315
2	Dead Man's Hand (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	511
3	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ (Xbox プラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	493
4	Project Gotham Racing 2 (Xbox プラチナコレクション)	マイクロソフト	411
5	グランド・セフト・[illegible]	カプコン	364

4週目Best5 集計期間：9月6日～9月12日

順位	タイトル	メーカー	[illegible]
1	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	539
2	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン	302
3	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～ (Xbox プラチナコレクション)	フロム・ソフトウェア	280
4	ヒットマン：サイレントアサシン (Xbox プラチナコレクション)	アイドス	262
5	ディノクライシス3 [illegible]	カプコン	256

ハード販売台数 8/16～9/12

●8/16～8/22	351台
●8/23～8/29	285台
●8/30～9/5	233台
●9/6～9/12	259台

推定販売台数 (8/16～9/12) 1128台

累計販売台数 44万6307台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

注目株はなんといっても初登場4位の『OutRun2』。移植されるのはXboxだけなので期待も高い。『Halo2(ヘイロー2)』はついに2位。どこまで伸びる？

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	10月7日	56.3
2	3	Halo2(ヘイロー2)	マイクロソフト	11月11日	48.5
3	2	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	47.5
4	—	OutRun2	セガ	12月16日	28.1
5	5	Fable	マイクロソフト	2005年	19.3
6	5	スパイクアウト バトルストリート	セガ	今冬	17.6
7	—	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	11月11日	16.9
8	8	ヒットマン：コントラクト	アイドス	10月14日	15.3
9	—	スターウォーズ バトルフロント	エレクトロニック・アーツ	10月7日	14.6
10	—	ストリートファイター アニバーサリーコレクション	カプコン	10月28日	13.6

※本誌10月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：8月30日～9月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP20

[illegible]『グランド・セフト・オート・ダブルパック』、『戦国無双』[illegible]3[illegible]ランクイン

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	358
2	3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	337
3	1	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	264
4	4	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	188
5	5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	56
6	—	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	7月29日	45
6	7	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	45
8	5	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	36
9	8	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	35
10	10	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	30
11	10	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	27
12	9	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	6月10日	24
13	12	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	23
13	—	戦国無双	コーエー	7月29日	23
15	15	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	22
16	12	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	21
16	17	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	2003年7月3日	21
18	—	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	20
19	17	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	17
19	14	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	17

※本誌9月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

9月30日〜10月28日

作品

	発売中(9月30日)	10月7日発売予定	10月14日発売予定
タイトル	フル スペクトラム ウォリアー	スター・ウォーズ バトルフロント	ヒットマン：コントラクト
			
メーカー	マイクロソフト	エレクトロニック・アーツ	アイドス
ジャンル	リアルタイムコンバットシミュレーター Live対応	サードパーソンシューティング Live対応	スニーキング・アクション・アドベンチャー
価格	6825円[税込]	7140円[税込]	6090円[税込]
概要	アメリカ陸軍が開発した、訓練用シミュレーターをベースに作られた、本格派コンバットシミュレーター。プレイヤーは部隊長となってふたつの歩兵部隊を指揮し、ミッションを進める。戦闘はリアルタイムで行われるため、的確な判断が必要だ。	人気映画"スター・ウォーズ"の世界が舞台。プレイヤーは一兵卒となって、数多くの味方兵士とともに戦闘での勝利を目指す。やり込み要素たっぷりの3つのモードを用意し、さらに最大16人のオンライン対戦にも対応しているぞ。	独特の世界観が好評だった『ヒットマン』の続編。プレイヤーは伝説のヒットマン"47"となり、多彩な武器を使ってターゲットの暗殺を遂行していく。今回は潜入経路や暗殺方法がひとつではなく、より自由でより難解なミッションが用意されている。

批評家

松井ムネタツ



10月から新作がたくさん発売される。今号と次号ではゲームショウで発表された新作もたくさん紹介していく。すでに次世代の話もチラホラあるが、まだまだ現世代のXboxで遊べるじゃん。『Halo2』や『ファントムダスト』などで軽く1年は飽きそうにないよね！　本誌編集長。

フル スペクトラム ウォリアー (7)	スター・ウォーズ バトルフロント (8)	ヒットマン：コントラクト (8)
ふたつの部隊をうまく連繋させていくのがだいご味であるものの、どっちを操作しているのか何をしようとしていたのか混乱することも。パニくるとゲームオーバーなのは、ある意味リアル？　ある意味ハードなリアルタイムSLGではあるものの、パズルゲームをやっているような感覚も？	「スター・ウォーズ」を題材にするならこういうゲームでしょ！　照準をロックした状態で移動できるなど、細かいところまで遊びやすく作られている。少しずつ制圧していく感覚がうまくゲームに組み込まれていているが、「あれ、いつのまにかクリアー？」と、ややあっけないのが残念。	「前作をやってないから」なんていう心配はまったくなく、むしろこっちから遊んでもいいくらい。一度クリアーしてもいろんな方法でクリアーできたり、高ランクを目指せるなど、やり込み部分も充実。パッケージ同梱の攻略小冊子は本誌編集部で作ったので、こちらも参考にしてほしい。

加藤政樹



ラメ夫さんが行方不明で困っている"代打"の本誌編集者。思考系ソフトを愛し、海外ソフトにはあまり触指が動かなかったりする。で、ココ最近はヒマさえあれば『ファントムダスト』。昼間は本編を進め、夜は体験版(9月17日現在)。どんなアーセナルにするか、考えるだけでも楽しい！

フル スペクトラム ウォリアー (6)	スター・ウォーズ バトルフロント (8)	ヒットマン：コントラクト (7)
緊張感あるゲームの雰囲気や戦場の臨場感などはよくできているが、部隊を移動させるだけのゲーム展開になりがちで、進行がまったりぎみ。たしかに戦略性はあるが、将棋やチェス的な思考が必要かと。何回もプレイして最善手を考える感じ。派手な展開や攻撃を期待してはいけません。	「SW」の世界観をうまく使っていると感心。グラフィックに操作性も標準以上で、ていねいな作りに好感。無名の、ただの一兵卒になって戦場を駆けずり回るのが、わりと新鮮で楽しい。ムチャな単独突進を許さないリアル感も〇。死亡しても何度でも生き返れるので気楽に楽しめた。	暗く孤独でどこか美しい独特の空気感は、さらに特徴的に。ダークヒーローの世界に浸りたい人はいいかも。各ミッションのゲーム密度がアップし、より自由度の高い攻略が楽しめるのは〇。前作経験者なら戸惑うことなく楽しめる反面、新鮮味は薄いかも。"追加ミッション集"といった趣。

ローリング内沢



寝ぼけまなこでトイレに行こうとして、ドアの角に思いっきり足の小指を強打。猛虎打線並みの強打ですよ。"午後は〇〇おもいっきりテレビ"並みの思いっきりですよ。小指の皮がむけて血ダラダラ。もうビックリしすぎて、"世界ビックリ人間"にはビックリしなくなりました！

フル スペクトラム ウォリアー (8)	スター・ウォーズ バトルフロント (8)	ヒットマン：コントラクト (8)
2Dタイプの戦略シミュレーションを、そのまま3D化した印象。アクションではなく、あくまでも戦略性を楽しむ作り。特性が異なる4人(2チームで8人)の兵士を指揮し、移動ポイントを決めながら侵攻していくシステムはパズルゲーム的でもある。臨場感ある演出やエフェクトなども◎。	敵陣地の拠点をすべて奪取、もしくは敵部隊を全滅という勝利条件は、もろサバイバルゲーム的。プレイヤーひとりで敵部隊と戦うのではなく、数多くの味方キャラとともに戦うため、いつのまにか勝利(もしくは敗北)なんてこともあるが、団体VS団体のドタバタした戦闘が楽しめるつくりに。	前作同様、ただ銃でやみくもに人を殺すだけではなく、いかに敵に見つからず任務を遂行するかがゲームの軸となっている。そのための攻略方法はプレイヤー次第。戦略性が高く、まるでシミュレーションゲームのよう。ただ難易度は非常に高く、攻略本なしではわかりにくい部分もアリ。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。少しまえになりますが、DJというものを初めてやってみました。楽しかったけど、音楽CDをいちいち入れ替えるのが面倒くさかったです。本体HDDに収録した曲をDJ風に再生できるソフトがXboxにもあればいいのに。

フル スペクトラム ウォリアー (7)	スター・ウォーズ バトルフロント (7)	ヒットマン：コントラクト (7)
戦場のリアリティー・いち兵士の肉体感覚よりか、詰め将棋的パズル性に重きを置いているゲームデザインは、見た目の印象以上にポピュラリティーがあると思います。一方の部隊を囮にしての陽動作戦を基本に、各段階の精度をどこまで高めていけるかが、本作最大の快楽要素です。	ファンの脳内にはすでに完璧な形で広がっている「SW」世界。どんな風にゲーム化しても不満が出るかと思いますが、フィールドの開放的な雰囲気や、質量を感じられる巨大な乗り物・動物のグラフィックは、ふつうに魅力的。ゲームの性質上、ヒロイックな気分に浸れないのは覚悟の上で。	"全弾発射"的爽快感よりも、単純な作業の積み重ねによる"いい仕事"のありかたを大事にしたつくりは前作同様。主人公・47の独特の存在感も健在です。行動の選択肢が広がり、より慎重なプレイが要求されるようになったことで、本作からいきなり始めるのは、少々敷居が高いかもしれません。

イラスト：荒井清和

TOTAL POINT	フル スペクトラム ウォリアー	スター・ウォーズ バトルフロント	ヒットマン：コントラクト
	28POINT	31POINT	30POINT

つぎページへつづく

10月28日発売予定
トゥルー・クライム：STREET OF LA



カプコン
アクション
7140円［税込］

PCで好評を博しているアクションゲームを完全ローカライズで移植。セリフも日本語吹き替えとなっている。舞台となる大都市ロサンゼルスを完全再現し、型破り刑事ニックの活躍を描く。自由度の高いシステムと多彩なアクションも魅力だ。

画面からして"いま流行な海外ゲーム"って感じだが、中身はしっかりと作り込まれた良作。無闇に殺すのではなく、犯人を取り押さえて逮捕していくのが快感。「オレがLAを守っているんだ」という気分は、かなり気持ちいい。イベントシーンはすべて日本語ボイスと、ローカライズも丁寧。

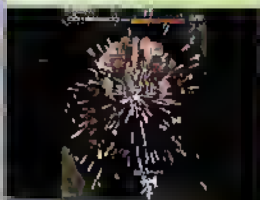
オープニングから予想外に楽しめ、ビックリ。『GTA』風味のアクションだが、自由に日常を生きる感よりも、ストーリー性を重視した作り。テンポよくゲームが進んでいくのも気持ちいい。もちろん寄り道も箱庭もしっかり作ってあり、PCでの人気を実感。ダーティーハリー気分が味わえた！

ロサンゼルスの街なかを自由に移動でき、各所で起こる犯罪を取り締まるのも見逃すのもプレイヤー次第。『GTA』風のシステムでありながらも、カーチェイス、ガンアクション、さらには格闘までもが楽しめる、アクション性の高さは◎。煩雑気味な操作ではあるがやり込みがいのある内容。

道徳観に基づくシステム的拘束が緩い箱庭世界で、強引に勧善懲悪ストーリーを成立させるブラックさは、表面のバイオレンス描写以上に刺激的。ムチャな状況そのものを楽しめる"心のあそび"が十分にあれば、比較的淡々としたゲーム進行や、全体に漂う"二番煎じ感"も気にならないハズ。

34POINT

10月28日発売予定
サイヴァリア2 ～Extend Edition～



サクセス
シューティング　Live対応
5040円［税込］

昨年11月にアーケードで登場したシューティング『サイヴァリア2』がXboxにオンライン対応で登場。機体を敵弾にかすらせてパワーアップさせるBUZZシステムや、経験値導入による機体パワーアップも健在。鬼のような弾幕がユーザーを待つ！

Xbox Liveに接続できればランキングだけでなくリプレイデータもアップ／ダウンロードできるのはうれしい。でも、オフラインだと家庭用ならではの要素が薄い。低価格で遊べるのはうれしいが、あとに発売が控えている他機種版の盛りだくさんな内容はちょっとうらやましい感じも。

BAZZってレベルアップをくり返し、無敵時間を連続でつないでいくというコツを理解すると、一気に難易度は下がる。とはいえ、後半の難しさは初心者が手を出せるレベルではないとも感じた。シューター向けと言ったところ。システムはよく練られており、これといった欠点はない。良作。

敵の弾を自機にかすらせることで得点を稼いだり、自機をレベルアップすることができるという諸刃の剣的なシステムはまさにシューター向き。さらに、攻撃の爽快さよりも弾避けの快感度のほうが高いのもその手のファン向け。1ステージが短めでテンポよく集中してプレイできるのは◎。

無敵と即死が紙一重のシステムは、各人の経験・技量の段階によって、プレイスタイルを激変させます。ゲーセンでやり込むのに二の足を踏んでいたヌルめなゲーマーもこれで安心です。コンシューマーならではの要素は乏しいものの、縦方向に寸詰まったフル画面モードでのプレイは新鮮!?

29POINT

10月28日発売予定
ストリートファイター アニバーサリーコレクション



カプコン
格闘アクション　Live対応
5040円［税込］

格闘アクションの歴史を語るとき外すことのできない『ストⅡ』シリーズと、その正統後継者ともいえる『ストⅢ：サードストライク』のアーケード2作が同梱された、お得版。もちろんXbox Live対応で全国の猛者と戦うことができる。

Xbox Live日本スタートと同時に発売された『カプコンvs SNK2』もそうだったが、ビックリするくらい遅延を感じさせない。オンラインでも"狙って"ブロッキングできる環境はすごい。あらためて『ストⅡ』と『ストⅢサード』のおもしろさを実感。このセットでこの値段は安すぎる！

懐かしい歴史的作品＋バランスのいい秀作＝お得感ありな作品。対戦相手がいれば問題なく楽しい。とくに『ストⅢサード』未プレイ者はこの機会にぜひ。現在もゲーセンで稼動している理由がわかるはず。Xbox Live対戦でラグはほとんど感じられず、シビアな連続技もこの遅延なら決められる。

『ハイパーストリートファイターⅡ』と『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』がカップリング。『ハイパー』は、すでに遊び尽くされた感もあるけどコレクターズアイテムとしては◎。XboxLiveで通信対戦できる機能はXboxならでは。ファンなら『ストⅢ』通信対戦のために購入してもよし。

いまもって新作が脈々とリリースされ続けている2D対戦格闘ゲームの"源流"に触れられる、意義深い1本。好敵手に恵まれさえすれば、いままでもぜんぜん遊べるタイトルの詰め合わせということで、とりあえずXbox Live利用者は持っていて損ナシです（ジョイスティックプレイ推奨）。

31POINT



今月はこれを買え！

『ストリートファイター～』を遊んでいると、やっぱりいいモノはいつ遊んでもいいですな。『スター・ウォーズ～』は設定や操作性など、とにかく遊びやすい。『トゥルー・クライム』と『ヒットマン』も期待以上に楽しませてくれる。はっきり言って、どれも買い！

前作が好きなら『ヒットマン』は問題なくオススメ。気になった人は前作からレッツプレイ。伏兵は『トゥルー・クライム』と『SW』。ゲームとして誠実に作られており、予想以上に遊べました！　アクションゲーマーならプレイする価値あり。今月は豊作では？

『GTA』が好きな人なら、『トゥルー・クライム』。何でもできる自由度の高さが気持ちいい。ガンや格闘のアクション要素もよくできてる。また、『ヒットマン』は前作より操作性がアップ、しかし難易度は高めな印象。攻略本片手に遊ぶのもアリ。

ある意味『GTA』シリーズより気ますいシチュエーションが満載の『トゥルー・クライム』。バイオレンスな箱庭世界の居心地のよさがクセになった人はぜひ。そのほかの作品も軒並み満足度が高く、興味があれば、どれを買っても間違いないでしょう。

今月このほかに発売されるゲームを紹介

デッド・オア・アライブ アルティメット

1997年に発売されたセガサターン版『DEAD OR ALIVE』と、『DOA』の地位を確立した名作『DEAD OR ALIVE2』の豪華2本セット。もちろん新ステージや新コスチュームなど、Team NINJAらしい作り込みを行い、新作といってもいい内容に仕上がった。どちらもXbox Liveでの対戦が楽しめる。また、特別モデル"Xbox かすみちゃんブルー"（価格：23940円［税込］）も同日限定発売。これはブルースケルトンの本体とコントローラ、ソフト、プレミアムグッズなどをセットにした特別パックだ。

●テクモ
●対戦格闘
●10月7日発売予定
●9240円［税込］



↑名作として名高いサターン版『DOA』がここに完全復活！



↑追加要素満載の『DOA2』。Xbox Liveでの対戦が楽しみ！



人間が自由を死守するか 闇の王国が組み伏すか

韓国のゲーム会社・PHANTAGRAMが開発したPC用リアルタイムストラテジー『Kingdom under Fire』の続編が、完全オリジナルソフトとして登場。大軍勢を率いる興奮に酔いしれよう。

タイトル	キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～	ジャンル	リアルタイムウォーバトル(アクションRTS)
発売元	ジャレコ	開発元	PHANTAGRAM
発売日	今冬発売予定	価格	7140円(税込)
[illegible]	5.1ch	プレイ人数	1人 [illegible]
[illegible]	OP [illegible]	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	—

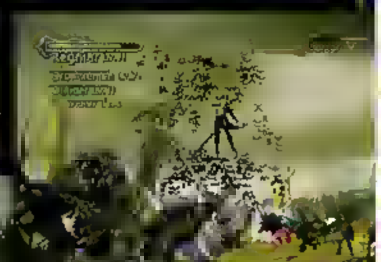
リアルタイムストラテジーの名作が、Xbox完全オリジナル作品となって登場!

剣と魔法が支配する西洋ファンタジー風の世界を舞台に、光と闇の種族の軍勢が激突するさまを描く『キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ』。この作品は、広大な戦場に数百人規模の兵士が入り乱れ、巨大なモンスターや兵器が我が物顔で進軍する一部始終が、リアルタイムで進行するという大きな特徴を持つ。これらは前作PC版から継承され、グラフィック、アクションのゲーム性や戦略性など、あらゆる面においてグレードアップが図られている。さらに、Xbox Liveによる対戦プレイにも対応! この冬Xboxユーザーは、とてつもない"戦場"を手に入れることになりそうだ。



↑プレイヤーキャラで5000、巨大キャラクターになると10000あまりのポリゴンで表現される3Dグラフィックは、圧巻!



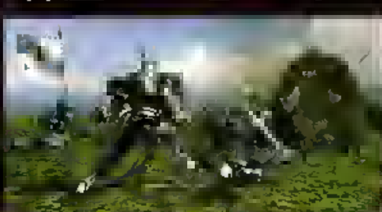


➡並みのPCではまともに表現できないシーンも、Xboxなら問題なし!

⬇画面にユニットが多数登場しても、ストレスを感じることがない。

最大150体のキャラクターが画面狭しと入り乱れる!!

"神聖なる地"を守るも侵すもプレイヤー次第



⬅人間族、闇の部族には、それぞれふたつの国家が存在。

物語設定は、前作『Kingdom under Fire』の50年後。かつて人間族に戦いを挑んだ闇の王国・ヘクスターの軍勢が、再び神聖なる地・エクレシアに侵攻を始めた時点からスタートする。プレイヤーは、人間族(防衛側)または闇の部族(侵略側)の、いずれかの国家の軍隊司令官としてゲームに参加するのだ。

ベルシア大陸勢力関係図

人間族 ⟷ 対立 ⟷ 闇の部族

- 人間族: エクレシア王国 ⇕ 同盟 ⇕ ヒロニデン王国
- 闇の部族: ウェロンド王国 ⇕ 同盟 ⇕ ヘクスター
- ヘクスター → 侵攻 → エクレシア王国



ふたつのモードを使い分けて戦場の主導権を握れ!!

←一本調子の指揮だけでは自軍を勝利に導けない。つねに"臨機応変"の姿勢を忘れずに。



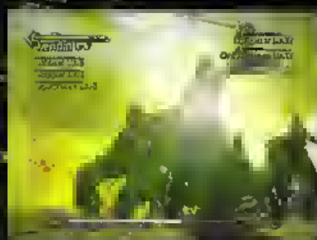
←魂が宿っているかのような各ユニットキャラの動きは必見。"すごい瞬間"を目撃できるかも。

プレイヤーは、大軍勢を率いる将であるとともに、直属部隊の隊長としてみずからも武器を手に取り戦闘に参加する英雄でもある。ゲーム中では、それぞれの役割が強調されるふたつのモード——"アクションモード"と"タクティカルモード"を状況に応じて使い分けることが重要となるぞ。

プレイヤーの"実力(アクション)"で戦況を切り抜けろ

Action Mode(モード)

みずから武器をとって戦うことをメインとしたモード。隊長が率いる20～30人前後の部隊単位で行動し、敵部隊に遭遇すると交戦開始。味方戦力は、おのおののユニット特性に応じてセミオートで戦闘する。その際にプレイヤーに求められるのは、いち戦士としての能力。孤立している味方に加勢するもよし、ひたすら部隊長クラスのユニットめがけて突進するもよし、だ。局地的な戦闘を確実にモノにしたいときなど、小回りを利かせたい場面では、迷わずこのモードを選択。

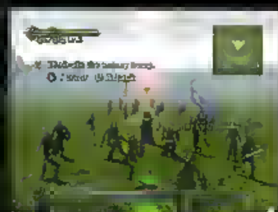


↑戦場の土埃や血なまぐささえ感じられるアクションモード。とても興奮します。

格闘アクションの要領で戦闘

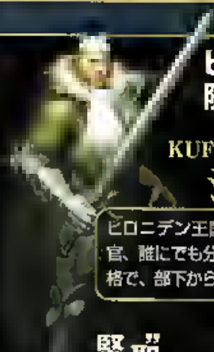
プレイヤーキャラの操作系統は，大／小攻撃にジャンプ、といった具合に極めてアクションゲーム的。特定のコマンドを入力することで、強力なコンボ技も可能だ。大勢の敵兵を一気になぎ倒す爽快感が味わえるぞ！





他部隊への指揮もかなり重要

通常時の部隊の操作は、進軍方向を大雑把に指定・変更しつつ、簡易マップや視界に入る情報に応じて、戦闘／回避などの判断を下す。進軍時には陣形の変更が可能。より有利な状態で戦闘態勢に入れる、というわけだ。



ヒロニデン随一の好漢!!

KUFC 武将風雲録❶

ジェラルド

ヒロニデン王国の東方防衛軍指揮官、誰にでも分け隔てなく接する性格で、部下からの信頼も厚い。



"聖地"を堅守する猛将!!

KUFC 武将風雲録❷

ケンドール

エクレシア王国聖騎士団第二大隊を率いる将軍。今回の戦争で"聖地"を防衛するため派遣された。

戦闘経験を重ねて強化・グレードアップする部隊ユニットたち

プレーヤーが指揮できるユニットは、選択した種族・国家によって異なる。一長一短あるこれらのユニットを使いこなしてこそ、真の英雄だ。

騎士団



↑圧倒的な攻撃力で必殺の一撃を与える、人間族の主力ユニットのひとつ。

槍兵部隊



↑戦闘の序盤に活躍。とくに騎馬系ユニットの突進を正面から抑える能力は絶大。

投石機



↑遠方にいる地上部隊への先制攻撃、巨大飛行ユニットの迎撃などに有効。

飛行船



⇒地上部隊では行軍できない地形も難なく移動できるのが強み。上空からの攻撃も強力。

大局的な戦況の"読み"が軍全体を勝利に導く

タクティカルモード Tactical Mode

このモードでは、複数の部隊に個別の指示を与えることができる。待ち伏せや陽動といった部隊単位の作戦を組み立てることで、アクションモード（一部隊の直接操作）だけでは歯が立たない戦線も突破できるようになる。



⬆タクティカルモード実行中は、各部隊単位でカメラアングルを切り替えての操作となる。的確な指示で部隊を手足のように動かせ！

部隊の特性に応じた指示を

各部隊は、ある特定の攻撃方法・工作活動に秀でたユニットのみで構成されている場合がほとんど。「弓兵は遠隔攻撃に強いが接近戦はダメ」といった具合に、明確な得手不得手がある部隊をいかに活かすかが、腕の見せどころというワケ。





きめ細かなルート指定も可能

各部隊への指示は、右上に表示されるマップ上で実行・確認できる。移動目的地は複数指定が可能で、他部隊との連繋がツボにハマったときの達成感はひとしおだ。なお攻撃面に関しては、威嚇／一斉攻撃の指定ができる。

拠点での下準備も怠ることなかれ

キャンペーン（ひとり用）モードは、大陸各地にある拠点を移動しながら戦闘を進めていくことになる。拠点ではユニットの強化など、以降の戦いに影響を及ぼす行動が可能だ。



拠点を中心にいざ出陣せよ！

⬅拠点となる場所は、街や砦などさまざま。いかにも大陸を遠征している感じがカッコイイ！



➡新たな土地に向かうごとに劇的に展開するストーリー。こちらにも注目せよ。

拠点でできること

ミッションの確認

つぎの戦場に向かうまでのストーリーが展開。参謀キャラや、その土地の人物との会話によって進行。

各部隊のトレーニング

味方の各ユニットの特性をチュートリアル風に学べる。新しいユニットが加わったときには、何はともあれ実行しよう。

パブで情報収集

その土地の人間とさまざまな情報交換ができる。場合によっては、新たな味方部隊が加わることも。"かけつけ3杯"を心がけよ!?

プレイヤーキャラ／部隊の装備強化

拠点内のバラックに移動すると、プレイヤーキャラを含む部隊長の装備武器の購入や、特殊能力・魔法などの習得、または各部隊の強化・クラスチェンジなどができる。その際には、ゲーム中で得られる資金やポイントを消費するわけだが、それらは軍全体の累計値からの捻出となる。ムダ遣いはできないのだ。



⬆軍勢のどの要素を強化すれば効果的かは、プレイスタイルによっても異なる。

⬇部隊が増えてくると、管理がますます大変に……。



オーク



⬆猪のような外見をしたモンスター。好戦的な性質により、闇の種族の軍勢の切り込み部隊としての役割を担う。主な武器は斧。

ワイバーン



⬆はるか上空からの急降下攻撃を得意とする巨大怪鳥。両翼を広げた姿の勇ましさは、人間の兵士たちを震え上がらせるほど。

ジャイアント



⬅巨体と怪力を生かした攻撃を得意とする。動きは緩慢だが、耐久力の高さが尋常ではない。

スコーピオン



➡一部隊を吹き飛ばすほど強力な衝撃波を発する巨大サソリ。

ヒステリック・グラマー!!



KUFC武将風雲録③

ルクレシア

ヴェロンド王国の軍団長。盟主・レグナイアの聖地侵攻の真意を究明する任務を担いつつ軍を率いる。

大陸最後の暴君!!



KUFC武将風雲録④

レグナイア

人智を超えた強大な力を持つ、ヘクスターの王。オークなどのモンスターを従え、凶行に走る。

◀緊急速報!!▶

EPⅡとEPⅢを

（エピソード）（エピソード）

今年のE3でプレイアブル出展され、映画ファンとゲームファンの熱い視線を集めた本タイトル。映画『エピソードⅡ』と『Ⅲ』のあいだにおけるクローン戦士の活躍を描くFPSだ。

spec FPS

スター・ウォーズ リパブリック コマンド	シューティング
エレクトロニック・アーツ	LucasArts
2005年[illegible]発売予定	7140円［税込予価］
5.1ch、そのほか未定	
OP その他未定	未定
未定	――



部隊を率いてさまざまな任務を達成せよ

プレイヤーは共和国軍の"クローン・トルーパー"となり、いままで明かされてこなかった『スター・ウォーズ』世界のエピソードに挑んでいく。その任務の内容も救出、侵入、破壊工作に暗殺とバリエーション豊かで、さらにオンラインでの16人対戦も可能！ 今回はオフラインプレイで行う、さまざまな惑星での任務を中心に見ていくとしよう。

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

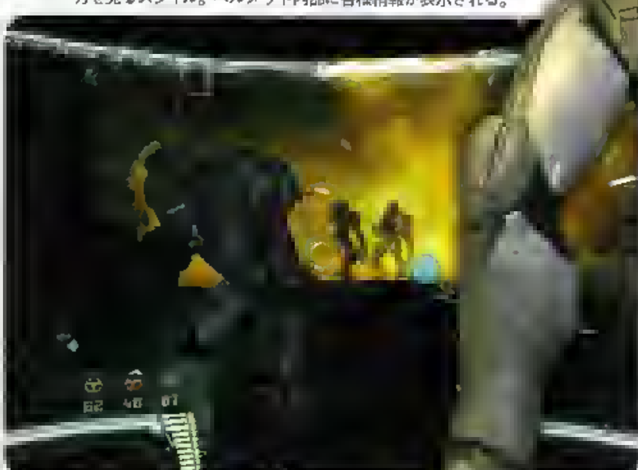


➡おなじみのブラスターライフルを筆頭に17種類の武器を駆使して戦え！

チームで連繋してドロイドに対抗！



⬆通商連合のバトル・ドロイドなど、任務の最中には幾多の障害が待ち受ける。排除せよ！



⬇主観視点はクローン・トルーパーのヘルメットの中から前方を見るスタイル。ヘルメット内部に各種情報が表示される。



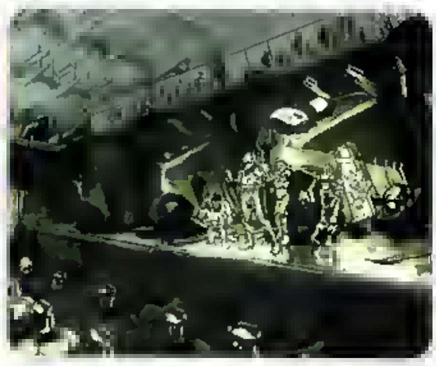
共和国軍クローン・トルーパーとは？

勢力を強める分離主義派に対抗するべく共和国軍が投入したこの兵団は、銀河最強の賞金稼ぎとして名高い"ジャンゴ・フェット"の遺伝子を使い、急成長させたクローン兵士である。装備している装甲服にはさまざまなテクノロジーが搭載されており、苛酷な環境に問題なく順応可能。機械兵であるドロイドとは違い、状況の変化にす速く対応できる判断力を有し、生還率も高い。しかも、クローンなので補充がききやすい利点もあるのだ。



⬆装甲やヘルメットはオリジナルであるジャンゴのものがベース。

➡共和国の治安を守るべく恐るべき数のトルーパーが生み出される。



つなぐFPSが登場！



↑空中から突入してくる謎のドロイド！ 従来のFPSとは比べものにならないほど立体的でスピーディーな戦闘が展開する。





↑ヘルメットの内部に表示される各種インジケーターで仲間の動きをチェックしつつ戦うのだ。

←鈍く光るランスを持つ敵との対峙。いままでに見たこともないようなメカやエイリアンも登場！

ほかのクローン兵へ指示を出す！

プレイヤーは部隊長として行動し、3名の部下に指示を出しながら任務を進めていく。ここで重要になるのがマップ上に設置されているマーカー。このマーカーを指定し、メンバーに指示を与えると、開錠や狙撃、地雷除去、爆破といったアクションを起こすのだ。

もちろん、任務や状況によって行動は大きく変わるので、小隊長として的確な指示を出す必要がある。ただ戦闘や移動を行うだけでなく、戦術を考えながら任務に挑むところが本作のおもしろさ。どのような指示を出せるかの詳細は、今後の情報を待たれたし。



↑4人がお互いをフォローしながら移動していかなければ、敵の急襲には対応できない。

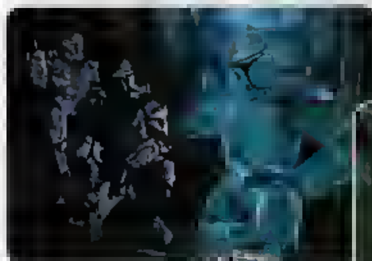


↑静かに潜入するか、小隊の戦闘能力で突破するか。決定するのはキミの意思だけだ。

行動まえのシミュレーション

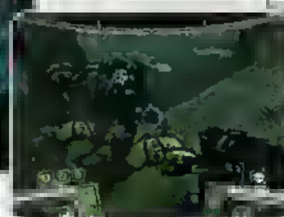
アクションを起こすまえに行動の内容をチェックできるのが、このシミュレーションだ。指示を出すまえにマーカーを補足し、ボタンを押すとホログラムが浮かび上がり、実際に部下たちが行う動きを事前に確認できるというわけ。

これを使うことで、より安全かつ確実に任務を遂行できるようになる。どういったレベルまでシミュレートできるのかは現時点では不明だが、対戦時も使えるのであればかなりプレイの幅が広がりそうな要素といえる。



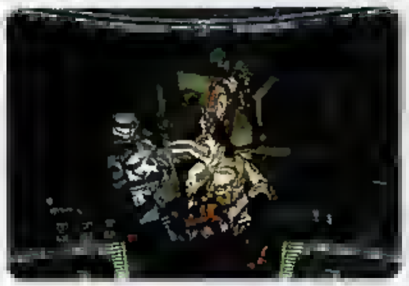
↑特定の行動を指示するとホログラムが出現し、部下の動きがシミュレーションされる。

↓未知の場所では何が起こるかわからない。細心の注意を必要とする探索の緊張感も存分に味わえそうだ。



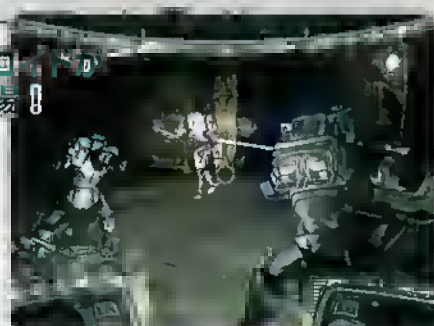
さまざまな惑星と敵が登場！

共和国軍と敵対する勢力は、分離主義者との戦いを中心に、ドロイディカなどのドロイド軍、ジオノージアン、トランドーシャンの奴隷商人などが登場する様子。舞台も「エピソードⅡ」のクライマックスの地であるジオノーシスや、「エピソードⅣ」などで登場したチューバッカの仲間、ウーキーたちの住むキャッシークのジャングル、共和国軍のアサルトシップ内など多彩！

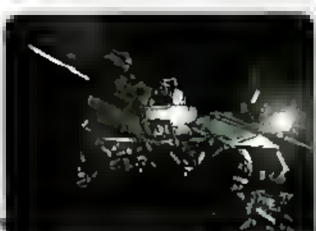


あらゆるドロイドが敵として登場！

➡スーパー・バトル・ドロイドや高性能のドロイディカなど、おなじみの機械兵も猛攻！



←昆虫と人間を合わせたようなエイリアンと遭遇。空を飛びながらの攻撃も仕掛けてくる。

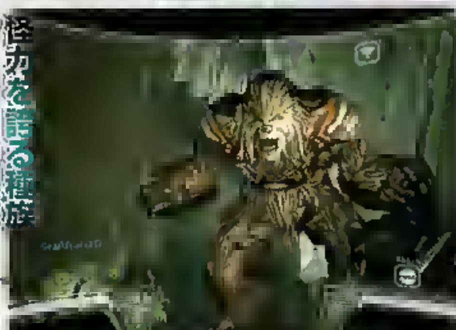


←新型のスパイダー・ドロイドと思われるメカも確認。



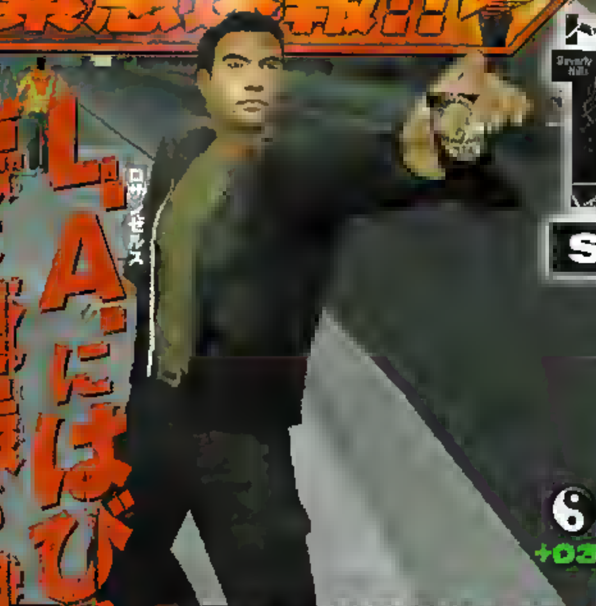
←傭兵のような敵も多数登場。激戦に備えるべし！

怪力を誇る種族ウーキーの襲撃！



←片手で人間を投げ飛ばす怪力のウーキー。その巨体にどう立ち向かう？

◀緊急速報!!▶



トゥルー・クライム
TRUE CRIME
STREETS OF LA

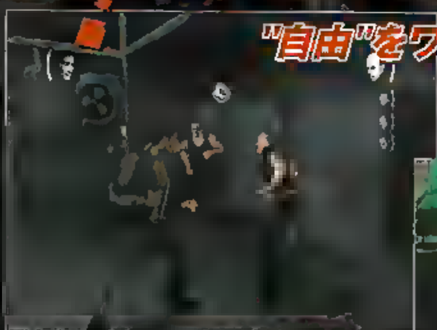
世界最大のエンターテイメント・シティ、米ロサンゼルスを舞台にした自由度満点のアクションゲームが登場。ありとあらゆる手段を用いて凶悪犯罪を取り締まれ!!

action	トゥルー・クライム：ストリート オブ エルエー		アクション
	カプコン		Activision, Luxoflux
	10月28日発売予定		7140円 (税込予価)
	5.1ch		1人
	非対応		18歳以上
	19ブロック		ドルビー プロロジックII対応、サウンドトラック・カスタム対応

L.A.(ロサンゼルス)にはびこる悪は俺様が裁く!

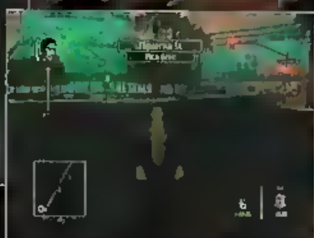
熱血警官ニックとなって、ロサンゼルスの街を裏で支配するチャイニーズ・マフィアやロシアン・ギャングに敢然と立ち向かうこの作品。カーチェイス、格闘、ガンアクション何でもござれのゲーム展開は、単なる勧善懲悪を越えたメッセージ性を強く感じさせてくれるハズ。奥行きたっぷりの箱庭世界を我がもの顔で闊歩しよう!

"自由"をワイルドに満喫せよ



➡実際のロスのおなじみの風景が完全再現。E3会場になっている建物も、ちゃんと出てきます。

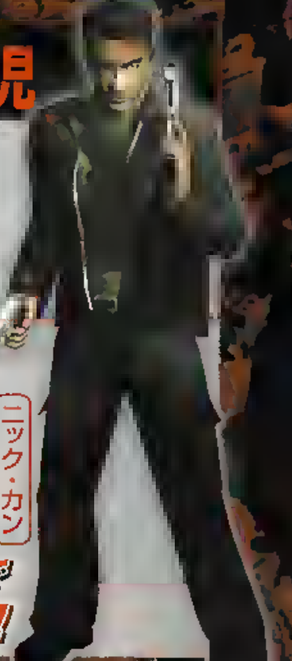
⬅いつ何どき事件が発生してもおかしくないゲーム世界に身を置く緊張感は、警視庁密着系テレビ特番の比ではない。



精鋭作戦部 プレイヤーが扮するは E.O.D.の問題児

一匹狼気質で問題ばかり起こすものの、その捜査手腕は超一流……それが本作の主人公・ニックだ。ロス市警内で微妙な立場にいた彼が新たに配属されたのは、ロスの凶悪犯罪を撲滅させるために設立された精鋭作戦部。優れたキャリア持ちの女性エリート刑事・ロージーと無理やりコンビを組まされ、その前途は多難だ。





ニック・カン

⬅行動力だけは抜群という、ゲームの主人公にもってこいな奴。

車両泥棒からギャングまでまとめてブタ箱送りだぜ!!

マフィアーギャング間の抗争を制し平和を取り戻せ!

本作のストーリーは、状況に応じて提示されるさまざまなミッションをクリアーすることで進行していく。ミッションの多くは、犯罪者の検挙。地道な取り締まり活動をくり返すことで闇裏社会組織の中心に徐々に迫っていく物語展開に注目しよう。

ひと息つきたいときは、ロスの街並みをブラブラ散歩するなど"無為の時間を過ごす喜び"を味わうのも一興。とはいえ、某ゲームのように度の過ぎたヤンチャは控えるように。



⬆クルマ至上主義、銃社会のアメリカの世相を反映した犯罪が続出。目には目を、だ。

⬇よほどの不可抗力がない限り、犯罪者は生きたまま捕らえたい。それが、人間だもの。



ミッションの達成具合で変化するストーリー

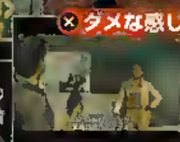
ミッションの中には、達成の如何にかかわらず以降のエピソードが進行するものがある。そうしたミッション結果などによって、以降のストーリーが分岐していくのだ。

◎いい感じ



⬅ニック直属の上司もご満悦。こりゃあ出世も遠くない!?

×ダメな感じ



➡俺が侮辱されるのはかまわないが警備員に失礼だ(逆ギレ)。

飛び込みの犯罪取り締まりにも迅速に対応せよ

ロスの街は、つねに何らかの犯罪が発生する。ストーリー進行に直接関係なさそうなものでも、付近にいれば現場に急行するのが警官というもの。市民に愛される存在になろう。

➡不測の事態に即対応できる心構えが、つね日ごろから必要だ。



任務のためならド派手なカーチェイスも辞さず

広いロサンゼルスでの各種取り締まり活動に欠かせないのがクルマの運転。状況に応じて、ときに慎重に、ときに激しくドライブしよう。交通法規は"できる限り"守るべし。

乗車できる車両はパトカーに限らず、一般乗用車、タクシー、救急車、バス……などなど、ゲーム内に登場するものはすべてオーケー。与えられた任務の遂行に適したものをその都度選ぶもよし、自分のお気に入りの車種に延々と乗り続けるもよしだ。



⬆銃で応戦しながら追跡……そんな映画さながらの大捕り物もふつうにできてしまう。



⬆ニックの運転技術をもってすれば片輪走行だってお手のもの。犯罪行為と紙一重だけど。

登場するすべてのクルマは乗車可能!!

⬇リアルに再現されたロス市街を流しているだけで、かなり気持ちよかったりする。





⬆運転時のカメラアングルは数タイプ用意されている。その時々の目的(捜索、追跡、銃撃etc.)に合ったものに切り替えよう。

法の正義のもと拳と銃をフル活用せよ

犯罪取り締まり活動の最終段階となるのが、犯罪者との直接対決。相手は闘争心満々、しかもそれが集団とあっては、鎮圧するのに多少手荒な方法をとるのも止むなし……というわけで、じつに多彩なファイティング・スタイルが用意されている。

攻撃アクションは、おもに打撃系を中心とした"格闘"と、銃火器を用いる"ガンアクション"に大別できる。相手の武装やミッションの条件に応じて、臨機応変に使いわけよう。

格闘　多彩な技を出し放題



ニックは、カンフー映画さながらのド派手な技をくり出せる。対戦格闘ゲームでおなじみのコンボ攻撃をつなげれば、相手に何もさせないまま瀕死状態に追い込むことも不可能ではない。複数の敵を同時に相手にする際はポジション取りに注意しよう。

超絶コンボを決めまくれ

⬅バシッと決まったときにはスローモーション処理がかかる。じつに"わかっている"作りといえる。

股割りハイキック



⬆ハリウッド肉体派スター、ジャン=クロード・ヴァン・ダムばりの割れ具合!!

⬇すべての道は柔(やわら)に通ず……とばかりに、鮮やかに決めます。



巴投げ

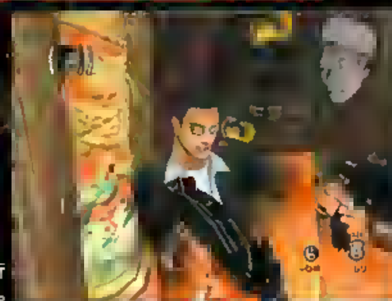
武器を投げる



⬆戦闘空間を落ち着いて見回せば、意外に使えるものが転がっているものだ。

ガンアクション　悪党に銃弾の雨を

銃火器で武装した犯罪者への対抗手段は、やはり銃。その点、銃火器の扱いのエキスパートでもあるニックは、一対複数の銃撃戦も慣れたもの。プレイヤーの腕次第ではアクション映画顔負けの銃さばきを展開できる。メイン武器は二挺拳銃。連射するもよし、複数のターゲットを同時攻撃するもよしの便利なヤツだ。



⬅これぞ暴走刑事の真骨頂!! 悪質な公務執行妨害者には容赦なく鉛の弾をブチ込んでやろう。

急所を的確に狙え



⬅狙撃モードにすれば、任意に狙いを定められる。一撃で形勢逆転、なんてことも不可能ではない。

"バレット・タイム"発動



➡映画的なスローモーション演出がかかるとともに、短時間で驚異的な連射が可能に。かなり自分に酔えます。

トゥルー・クライム ちょっといい話

その1　台詞は吹き替え／字幕を選択可

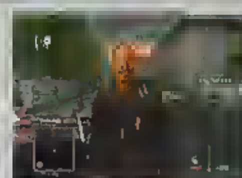
ストーリーデモの言語は、日本語吹き替え／日本語字幕を任意で選択可能。より気分が盛り上がるほうでプレイしよう。ちなみに字幕翻訳を手掛けているのは、映画『マトリックス』シリーズなどで知られる林完治氏だ。



⬅気の利いた意訳や言い回しの妙を味わえるのだ。

その2　ゴキゲンな音楽でプレイできます

収録されている50曲以上のBGMは、Snoop DoggやWestside Connectionといった有名ヒップホップアーティアストが、本作のために書き下ろしたオリジナルナンバー。お気に入りのサウンドに乗せて、悪いヤツらを捕まえていこう。



⬅ヒップホップ界の有名人がゲームにも登場!?

◀緊急速報!!▶



おサルのアイアイを転がしてゴールを目指す!? 単純明快な人気作がXboxで発売決定!



ゲームキューブで人気を博したパーティーゲーム、『スーパーモンキーボール』と『スーパーモンキーボール2』が合体してボリュームアップ。Xboxに登場するぞ。

SPEC action

スーパーモンキーボール デラックス	パーティーゲーム
セガ	セガ
今冬発売予定	未定
—	
非対応	未定
未定	—

球を転がすだけなのに奥が深い! これがボールプレイングゲーム!

『スーパーモンキーボール』シリーズは、サルの入ったボールを扱ってさまざまなタイプのゲームが楽しめるパーティーゲームだ。シンプルで親しみやすく、飽きさせない内容はファンから高く評価されている。

最新作となる本作は、その魅力がすべて詰まったお買い得ソフトとなった。シリーズ2作品のボリュームに加え、メインゲームには新ステージを追加。12種類のパーティーゲーム、300ステージのメインゲームが楽しめる。まだシリーズ未プレイならば、ぜひ一度遊んでみてほしい。

カーブレーンに驚き!



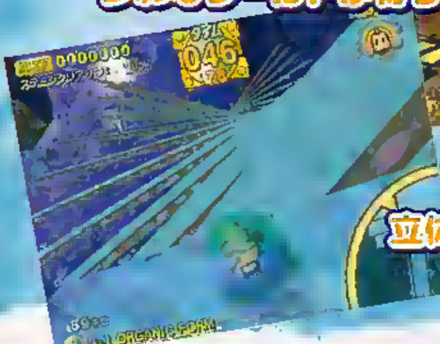
⬅ボウリングの操作感覚は本格的だけど、レーンが曲がったり波打ったり……。型にはまらないおもしろさこそ、このシリーズの特徴だろう。

多彩なワールドが待つ



⬆メインゲームには、ストーリーモードとチャレンジモードにきょうそうモードがある。ストーリーモードにはいろいろなワールドが。

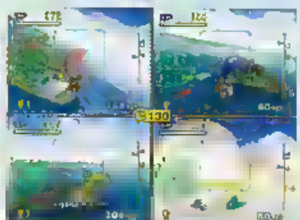
立体フィールドが奥深い



⬅ポリゴンで作られた立体フィールドはまさに芸術的。近道や落とし穴が満載のフィールドを、巧みに転がして進むのだ。

みんなでワイワイ盛り上がる 12種類のパーティーゲーム!

最大4人で、楽しく友人と競えるのがこのパーティーゲームだ。ゲームは12種類あり、フライトアクション、ガンシューティング、ゴルフ、フットサルなど、どれもが高い完成度で楽しめる。それに加えて、さまざまな特殊アイテムや奇抜なフィールドなど、モンキーボールならではの工夫も付け加えられているのがおもしろい。



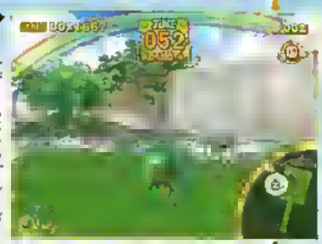
⬆ドッグファイトは、ロックオンしてパイナップルを撃ちあう熱い空中戦だ。



⬆おなじみのレースでは、12種類のコースが楽しめる。お邪魔アイテムを使え!

ゴールを目指して転がりまくれ! メインゲームは300ステージ!

メインゲームは、コントローラさばきひとつでサルの入ったボールを転がし、ゴールに導くというルールだ。ルールこそシンプルだが、立体迷路のフィールドは徹底的に練り込まれている。落下しないように、自分なりのルートを捜し出して進んでいくのだ。トラップやギミックなども豊富にあるぞ。



➡メインゲームはシンプルだが、もっとも奥の深いゲームなのだ。

緊急速報!!

ソニック メガコレクション プラス

SONIC MEGA COLLECTION™ +

全世界で累計3500万本のセールスを記録したセガの看板タイトル『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズの初期作品がXboxでも大集結!!



タイトル	ソニック メガコレクション プラス	ジャンル	アクション
発売元	セガ	開発元	セガ
発売日	2月9日発売予定	価格	5040円（税込予価）
対応人数	未定		
	非対応		全年齢
	32ブロック		——

action

アーリー90'sのセガ・コンシューマーの熱気を凝縮!!

[illegible]に発売された『[illegible]ニック ヒ[illegible]晴れて"Xboxデビュー"[illegible]人気キャラクターのソニ[illegible]間たちが活躍する1990年代[illegible]のコンシューマー用タイトルが1本にまとめられたお買い得ソフトが登場するぞ。シンプルだけど遊びごたえ十分のラインナップは、当時の経験の有無を問わず、新鮮な驚きと興奮を与えてくれるだろう。

ソニックタイトル 関連編 収録メガドライブ作品のほんの一部紹介



元祖スピードショックACT!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ シリーズ3部作

ソニック・ザ・ヘッジホッグ 1991年発売

ソニックの記念すべきデビュー作。鮮やかな発色のグラフィック、目もくらむ高速スクロールシーンは、当時のセガの主力ゲーム機・メガドライブのポテンシャルの高さを証明した。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 1992年発売

ソニックに憧れるキツネの男の子テイルスが登場。ふたり協力や対戦など、遊べるゲームモードも増えた。





ソニックVSナックルズ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 1994年発売

いなせなハリモグラ・ナックルズが、ちょっかいを出すライバルとして登場。本作単体ではストーリーが完結しない。

ナックルズ外伝

ソニック&ナックルズ 1994年発売

ナックルズでのプレイも可能になった『ソニック3』の続編。『ソニック3』のカセットと物理的につなげることでプレイの幅が広がった。



ロックオンカートリッジ採用

ナックルズインソニック2

『ソニック2』のマップを『ナックルズ』でプレイする……というウラ技要素の強いゲームモードもばっちり収録。

ブルースフィア

『ソニック3』収録のスペシャルステージを単独で遊べる。これもロックオンカートリッジ仕様の賜物だった。



海外制作の変わりダネ

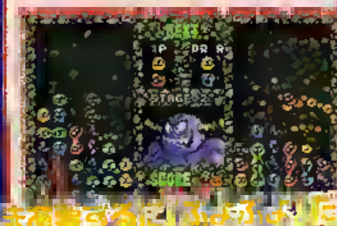
ソニック3Dブラスト 1996年発売

斜め見下ろし視点の擬似3Dフィールドをソニックが駆け抜ける!

ソニックスピンボール 1993年発売

ピンボールの玉になったソニックをバンバン弾いて高得点をたたき出そう。





Dr.エッグマンのミーンビーンマシーン 1993年発売

ソニックの宿敵・Dr.エッグマン配下のキャラたちと対戦する海外版『ぷよぷよ』。

"幻のソニックシリーズ"も収録!? ソニック メガコレクション プラス SMC+の絢爛豪華な中身

本ソフトの収録タイトルは、ソニックシリーズにとどまらず、同時期にリリースされたメガドライブタイトルもいくつかフォローされている。当時のセガ・コンシューマーゲームのムードが色濃く反映された、歴史資料的価値の高い作品がそろっているのだ。

さらに、「〜プラス」ならではの要素として、『Gソニック』、『ソニックドリフト』、『ソニックラビリンス』といった、セガの往年の携帯ゲーム機・ゲームギア用のソニックシリーズ計6タイトルを収録。メガドライブ版とはひと味違うソニック・ワールドを堪能できるぞ!!

リスター・ザ・シューティングスター 1995年／メガドライブ

流れ星のリスターを操作する2Dジャンプアクション。手を伸ばしての"つかまりアクション"、メガドライブ内蔵音源を駆使した[illegible]華なサウンドが当時話題に。

色あせない良作 レアな怪作が山のように!!



本作に触れるまえに知っておきたい用語



【ソニック】本名ソニック・ザ・ヘッジホッグ。ナマイキだけど憎めないキャラクター性がワールドワイドに受け入れられ、マリオ（任天堂）に並ぶゲーマーズ・アイコンとなった。



【メガドライブ】セガが1988年に発売した16ビットCPU搭載のコンシューマーハード。国内ではコアゲーマー層を中心に支持され、北米ではジェネシスの名称で大ヒットした。



【ゲームギア】セガが1990年に発売した、バックライト方式のカラー液晶採用の携帯ゲーム機。メガドライブとつかず離れずの、独自のソフトラインナップを形成した。

Xbox Arcade Special



いま、アーケードタイトルが熱い!

アーケードからのタイトルが、今後多数控えている。そこで発売が予定されているアーケードタイトルをまるとめて紹介しよう！ すべてがXbox Live対応という、究極のラインナップだぞ！

アーケードスペシャル

アーケードから家庭用ハードへの移植は長い歴史を持つ。ドリームキャスト登場までは、スケールダウンした移植が多かったが、家庭用ハードのスペックが向上したいま、完全移植は当たり前、＋αが求められる時代になった。そこでのXboxの強みは、何といってもXbox Live。スコアランキングやアーケード感覚での対戦が可能なのは大きい。アーケード移植ならXboxだね！

発売済みのアーケードタイトル

タイトル	Live	メーカー/税込価格
式神の城	―	メディアクエスト/6090円
MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heros	―	カプコン/7140円
CAPCOM VS. SNK2 EO	OP	カプコン/5040円
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	―	セガ/7140円
ソウルキャリバーII		ナムコ/7140円
式神の城II	DL・SR	キッズステーション/5040円
ぷよぷよフィーバー		セガ/5229円
GUILTY GEAR XX # RELOAD	OP	サミー/5040円
メタルスラッグ3	SR	SNKプレイモア/5040円

発売予定のアーケードタイトル

タイトル	Live	メーカー/税込価格
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	OP	SNKプレイモア/5040円
サイヴァリア2	DL・UL・SR	サクセス/5040円
ストリートファイター アニバーサリーコレクション	OP	カプコン/5040円
アウトラン2	OP・UL	セガ/7140円
GUILTY GEAR ISUKA	OP	アークシステムワークス/5040円
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	OP・SR	SNKプレイモア/5040円
メタルスラッグ4	SR	SNKプレイモア/5040円
ウルトラパズルボブルオンライン(仮称)	OP	タイトー/価格未定
CAPCOM Fighting Jam	OP	カプコン/価格未定

注目点1 Xbox Liveで楽しめる!

これからXboxに移植されるアーケードタイトルは、Xbox Liveに対応しているのがもはや常識に。格闘やレースゲームならば対戦。シューティングやアクションならハイスコアランキング。どんなジャンルのタイトルでも、国内外の猛者と競い合うことができるぞ。



⬇Xbox Live上の"ゲームセンター"は24時間営業中！。



⬆対戦だけでなく上級者のゴーストなども配信予定。

家にいながらゲーセン気分

注目点2 完全移植＋αが可能!



⬆Xboxでなければ、完全移植が難しいタイトルも存在する。

現行の家庭用機で最高のスペックを誇るXboxだから移植は完璧。さまざまな新モードも追加され、発売されるのだ。しかも多くのタイトルは税込み5040円というロープライスと、ユーザー思いの価格設定!!

注目点3 特典がいろいろついてくる

オマケが充実しているのもアーケードタイトルの特徴。ポストカードやシステム手帳など、どのタイトルにも何かしらの特典が封入されている。特典プラス5040円という現在のスタイルは、今後も継続していくとのこと。



⬆アーケードと同じ仕様の技表といった特典が封入されることも。

INTERVIEW

Xboxとアーケードを盛り上げたい!

――移植に積極的ですが、その経緯は？

竹内　いくつか移植のお話を聞かせてもらっていたと同時に、ユーザーからの需要も多かったという理由からです。各タイトルの発売時期がうまく重なった経緯もあるんですが（笑）。Xboxとして何か独自の個性を出せたらという思いがありました。その中で"アーケード移植"を盛り上げたいなと。

――Liveという要素は重視している？

竹内　そうですね。ゲームセンター感覚というか、アーケードに通ってたころの熱かった気持ち、楽しかったこと……。その思いをまた体験してもらいたいというのがありました。Xbox Liveがあるからアーケードに行かない、ではなくてアーケードとXbox、あとは海外のユーザーと、相乗効果で盛り上がればと考えてます。

――今回イメージキャラに『ゲームセンターあらし』を採用したのは？

竹内　ゲームセンターといえば……あらしか！（笑）って。古い世代はもちろん、知らない世代の子にもけっこうインパクトがあるじゃないですか。あの出っ歯とか。

――（笑）今後の展望は？

竹内　発表はしてませんが、引き続きアーケード＋Xbox Liveという形で、メーカー様との話しあいは継続中です。すでに出してもいいよ、というタイトルもいただいていますし、これからももちろんやりたいです。

――個人的にXboxに持ってきたい作品は？

竹内　極端な話なんですけど、全部（笑）。すべてのアーケードゲームがXboxで遊べるようになったら、それはすばらしいことだと思います。将来的には、アーケードとも何か協同でできれば、とも思っています。



竹内仁志

マイクロソフト
Xbox事業部パートナー営業部
アカウントエグゼクティブ

パートナー営業部の仕事は、サードパーティーにソフト開発をお願いすること。アーケード移植は竹内氏らの双肩にかかっているのだ。

珠玉のドライブゲームが新要素満載でパワーアップ

SEGA PRESENTS

OutRun2

発売日決定！ 今回はXbox版ならではの要素、アウトランチャレンジモードを紹介する。そのほか各モードの詳細や登場車種の紹介、アーケード版、Xbox版、それぞれの開発者インタビューもあり！

SPEC racing
アウトラン2 ／ ドライビング
セガ ／ セガ
12月16日発売予定 ／ 7140円［税込］
— ／ 1～2人
OP VC SR ／ 未定
未定 ／ 初回特典 アウトラン2 オリジナルサウンドトラック(仮)

全101ミッション!! 充実のアウトランチャレンジモード

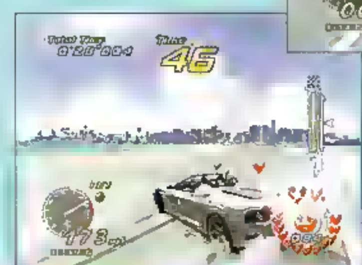
ついに発売日が決定！ 12月16日と予想以上の早さで登場だ。しかもアーケード版をただ単に移植しただけではなく，Xbox版ならではの要素が多数収録されているというから，楽しさも倍増だ。そこで今回は新要素、アウトランチャレンジのミッションモードを大きく紹介しよう。

お楽しみはこれだけでない。ミッションをクリアーしていくことでフェラーリ車やフェラーリグッズのカードが手にはいるのだが，それを自由に閲覧できる"ギャラリー"と，特定1ステージのみが練習できる"レースモード"も存在するとのこと。これらの情報は次号以降で特集するぞ。

EX1 ドリフトで彼女のハートをGET！

アーケードモードのハートアタックモードでは，彼女からドリフトを要求されるが，これはそのドリフトのみに特化したチャレンジ。このほか，ミッションの種類は15種類以上もあるというから，ヤリ応え十分なボリュームだ。





←↑最初はランクEからのスタートになる。ドリフトを決めていくことで，ガールフレンドが喜び，ハートが溜まっていく。ドリフト自体の操作は簡単だが，それを連続で決めるのは難しい！



→順調にハートが溜まっていくとランクが上昇。最終的にはAAAまでランクアップする。ドリフトを決めまくれ。

ドリフト道を極めろ!!

EX2 コーンを倒してコースを突き進め！

コーンを倒すミッションもハートアタックモードの要求を特化したもの。ミッションモードは全16ステージで構成され，ハートアタックモードをフィーチャーしたもの以外に，AIカーとバトルをくり広げるミッションもある。ステージがひとつで終わる簡単なものから，5ステージに及ぶものもあるというから，そのボリュームは相当なもの。クリアーするとカードをもらえるのだが，カードを集めていくと，いいことがある？



青いコーンを倒すとハートをGET

←↓青いコーンを倒すとランクアップ。画面右のゲージはディスタンスメーター。進行状況を表示。



↓↘青いコーンの周囲には，黄色と黒のストライプコーンも設置される。これを倒すとガールフレンドのハートが減少し，ランクがダウンする。豪快なドリフトだけでなく，繊細な操作も必要とされるのだ。





いやらしく配置された黄色いコーンを倒すと

ハートが減少！▼▼▼

登場車種はすべてフェラーリ 爆音とともにXboxを駆け抜けろ！

登場車種はすべてフェラーリ。1971年のオールドフェラーリから、最新最速エンツォ・フェラーリまで、フルラインナップを実現だ。「「F355チャレンジ」で、フェラーリ社といい関係を築けたから正式ライセンスを得られた」とは、右のインタビュー大崎氏のお言葉。豪快なドライビングを楽しめる本作のフェラーリを味わおう。移植にあたって追加車種があるのかが、気になるところだが？　期待！

365 GTS/4 Daytona



1967年のデイトナ24時間レースで、上位を独占したことから、デイトナの愛称で広く親しまれた。1971年に発売されたモデルだ。

Dino 246 GTS



フェラーリの名が付けられなかったフェラーリ車。創始者エンツォ・フェラーリの息子、ディノの名を冠した小型スポーツカー。

288GTO



レース用の認定を受けるために発売されたホモロゲーションモデル。ベースは308GTO。V8エンジンにツインターボが搭載される。

Testarossa



フェラーリのフラッグシップマシン。12気筒V12型エンジンを積む。サイドを走るフィンが特徴的な、美しさを兼ね備える名車。

F40



「フェラーリ史上、もっとも過激なロードカー」。288GTOがベースモデルとなる。最高速度320キロ以上をマークする怪物車。

360 Spider



最新の8気筒フェラーリ。スパイダーとはオープンモデルのこと。キャビン後部の固定式ロールバーが、速さを証明している。

Enzo Ferrari



F1で得たテクノロジーを余すことなく盛り込むと同時に、快適性も両立した超ド級モデル。そのパワーは600馬力を優に越える。

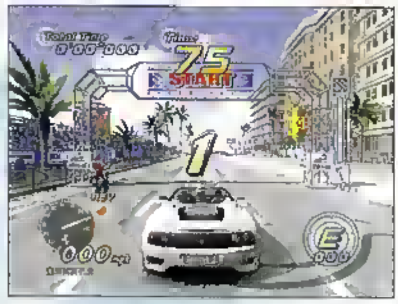
オリジナルを完全移植！

ここではアウトランチャレンジ以外の各種モードを紹介する。アーケード版に存在したモードは、ひたすらゴールを目指すアウトランモード、ガールフレンドのリクエストに応えるハートアタックモード、タイムを競うタイムアタックモードの3つ。これらはすべて完全移植される。それらプラスXbox版ならではの新要素、Xbox Liveモードに注目だ。

アウトランモード OUTRUN MODE　DRIVE A GO! GO!

プレイヤーは分岐したコースを選択しながら、5つのゴールを目指すことになる。ゴールには、それぞれ個別のエンディングが用意されているぞ。





⬅⬆コースは上を選択するほど難しくなる。まずは下を選び、ドリフトなどのドライビングスキルを磨こう！

ハートアタックモード HEART ATTACK MODE　彼女の注文に応えろ

助手席に乗っているガールフレンドのリクエストに応えながらゴールを目指すモード。「ドリフトして！」、「クルマを抜いて！」などといった要求にすばやく、正確に対応しよう。ある条件を満たすと発生するスペシャルリクエストや、高評価でエンディングが変化するなどの要素もアリ。

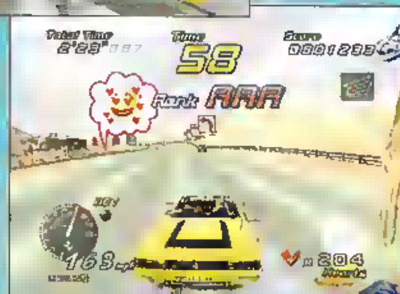
リクエストを思いつくと電球がピカリと光る！



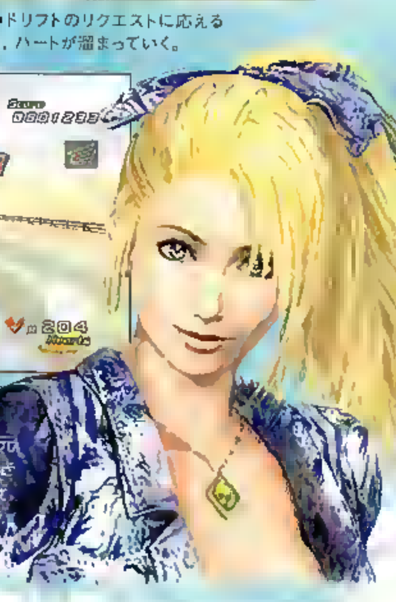
➡クラリッサのリクエストはいつも突然。緊張感あふれるドライブだ。



⬅ドリフトのリクエストに応えると、ハートが溜まっていく。



➡獲得したハート数によってランクが変動。ステージの分岐点で、そのステージの評価が表示される。



クラリッサ

ハートアタックモードの際、助手席に乗る元気いっぱいな女性。クルマに乗るのが大好きで、スリルも好き。甘え上手のセクシー美女。

+Xbox Live対戦もアリ!

Xbox Liveモード Xbox Live MODE あの名作を踏襲!

Xbox Liveでは8人対戦が可能。Live内容は,「プロジェクトゴッサムレーシング2」に準じているというから、おもしろさ,安定感は保証済み!





⬅⬆ライバルのクルマは,車上にゲーマータグが表示される。タイム下のバーは各車の位置だ。

タイムアタックモード TIME ATTACK MODE ストイックに攻めろ!

Xbox Live専用のタイムアタックモードで叩き出した最速タイムは,タイムに応じてオンラインランキングにアップロード可能。自分のゴーストカーのアップロードや,最速タイムのゴーストカーのダウンロードも可能になっている。目指せ,世界ランキング1位!



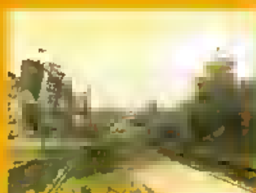
⬅ゴーストカーのライン取りを参考にして、走ろう。

美しく描き込まれたステージにも注目

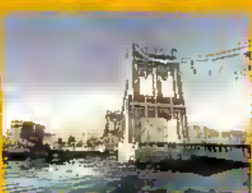
クルマの美しさは,フェラーリってことで折り紙付き。ここでは凄まじい速さで駆け抜けるため,詳細に見ることがほとんど不可能な背景に注目してみよう。Chihiro=Xboxで描かれる,ヨーロッパの街並みの美しさは絶品。『アウトラン2』で"ドライブ"を楽しもう!



⬅椰子の木が立ち並ぶ,太陽がまぶしいビーチ。



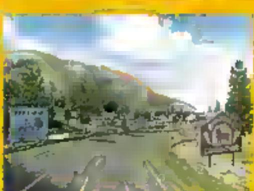
➡中世を感じさせる古城が建ち並んでいる。



➡巨大な石橋が掛かる,美しく大きな湖。



⬅緑鮮やかな森林。日差しが濃い影を作る。



⬅険しい山越えとなる,アルペンコース。



➡広大な砂漠の中に巨大なピラミッドが建つ。

アーケード&コンシューマ「アウトラン2」が,いかに産声を上げたのか?



大崎 誠氏(左)
セガR&D本部SEGA-AM2ディビジョン ゼネラル・クリエイティブ・マネージャー

佐藤 彰氏(右)
セガ開発戦略本部編成部海外プロダクト・プロデュースチーム プロデューサー

——いま『アウトラン2』として,正式な続編を制作された理由は?

大崎 『アウトラン』って,コースを周回するタイプではないじゃないですか。しかも3Dにするにあたって緻密に描き込むと,容量がものすごいことになってしまう。その点をChihiro※はクリアーしていたからじゃないのかな。少なくとも1世代まえのドリームキャストでは不可能でしたから。

佐藤 前作のイメージって,ものすごく高いじゃないですか。本当はそれほどすごいビジュアルじゃないかもしれないけど,記憶に残っているイメージは鮮烈で。そのイメージを大きく上回らせるためのスペックが必要だったんでしょう。

——開発時のご苦労は?

大崎 どう進化させるのか?がいちばん大きかったですね。『アウトラン』は『アウトラン』でなくてはいけないし,かといってそのまま作ったんじゃ進化がない。壊していいのか,踏襲したほうがいいのかの選択に苦心しました。ギヤガチャを入れるか入れないかとかね(笑)。でも,ギヤガチャがなくても楽しいのが前作だったから,そこは省きました。もっと直感的な楽しさの重視,そこで僕らが選んだのがドリフトだったわけです。クルマを操作して,直感的に楽しさを理解できるものに仕上げられなかったら,開発を中止していたでしょうね。その点ではうまく作れたと思っています。

——家庭用に移植するにあたって,Xboxを選んだ理由は?

佐藤 市場規模を見ると,当然プレイステーション2なんですよ。でも開発時間や開発費用など,いろいろな面からみて,最終的にXboxになりました。プレイステーション2では,満足いくクオリティーでの移植は難しいのでは?という判断もありました。

——移植に関しては完璧ですか?

大崎 確かにChihiroのメモリは128メガでXboxは64メガと,半分しかないですが,うまく圧縮したのでそのままの品質です。

佐藤 モデル,テクスチャー含めて,まったく変わってないです。移植開発を依頼した開発スタジオの技術力のたまものですね。

——家庭用には,新たにミッションモードが追加されましたね。

佐藤 これは海外からの要請が強かったという側面があります。アメリカではゲームのレンタルがあるので,やり尽くせないほどのボリュームが必要だったんです。

——移植版の開発は海外でされているんですよね?

佐藤 SUMOというイギリスの会社が担当しています。『アウトラン2』は,海外市場を広く狙えるタイトルということもあり,同じ指向性を持つ海外の開発会社に依頼しました。とは言え任せっぱなしではなく,こちらからも意見は伝えていますけどね。

大崎 このあいだ1週間イギリスに行って缶詰でしたから。そこでいろいろ調整をしてきたんですが,チャレンジモードで出てくるAIカーの出来はすごくよかったですね。びっくりしましたよ。移植の開発が海外ってことで毛嫌いせず,プレイヤーの皆さんにぜひともプレイしてもらいたいです。

佐藤 日本版では,海外版『アウトラン2』特有のある種理不尽な難易度から調整し直して発売するので,その点はご安心ください。ただ単に簡単にするのではなく,気持ちいい難しさを目標にしています。

大崎 海外版は日本人にとって納得いかない部分も多かったので,日本版では佐藤にきっちり落とし前つけてもらいますから(笑)。

※Xboxと互換性のあるアーケード基板

奥行きのある高速バトルがXboxに到着!!



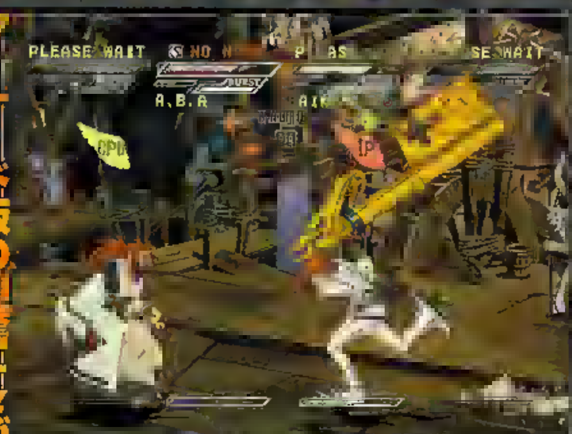
2004年4月発売の『XX #RELOAD』にひき続き、『GUILTY GEAR』シリーズの最新作『ISUKA』がXboxソフトとしてリリース決定。コンシューマー版オリジナルの各種モードも充実、Xbox Live対戦も可能というから見逃せない!!

SPEC action

- ギルティギア イスカ
- 格闘アクション
- アークシステムワークス
- アークシステムワークス
- 12月16日発売予定
- 5040円［税込］
- ——
- 1～4人
- OP 1～4人 VC SR
- 12歳以上推奨
- 未定
- ——

其の罪、剣を以って償うべし

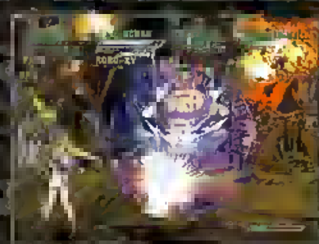
アーケード版の醍醐味＋αが戦士たちを魅了する!!



↑コンシューマー版オリジナルキャラ・A.B.A（右）は、人見知りが激しい女の子。

個性的なキャラクターとハイスピード＆ハイテンションなゲーム展開が、コアな2D対戦格闘ファンの絶大な支持を得ている『GUILTY GEAR』シリーズ。昨年アーケードで登場した最新作『ISUKA』は、最大4人同時プレイが可能というチームバトルシステム、バトルフィールドに"手前"、"奥"の概念を導入した2ラインシステム……などなど、これまでのシリーズのゲーム性を革新的に飛躍させる新システムが多数採用され、よりに高度な戦略を楽しめるようになっている。

今回リリースされるXbox版の構成は、すでに発売されているプレイステーション2版と基本的には同じ。新キャラがふたり追加され、アーケード版の諸システムを発展させた、コンシューマーオリジナルのゲームモードが加わっている。格闘ファン必携の1本だ!



↑プレイヤー間のさまざまな駆け引きが交錯する、チームバトルが熱い!!



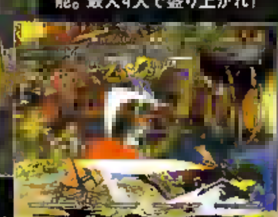
当然のように Xbox Liveに完全対応!!

Xbox版といえばネットワーク対戦! というわけで、『ISUKA』もXbox Liveを介した対戦プレイが可能。クイックマッチ（無条件に選ばれた相手と対戦）、オプショナルマッチ（指定条件に同意する相手との対戦）、プレイヤー検索、プレイランキングの確認など、必要な機能がひととおり揃っているのだ。

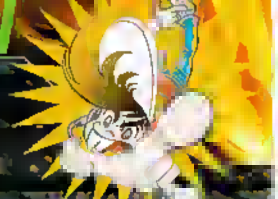


↑これがXbox Liveメニュー画面。シンプルで使いやすそう。

↓もちろんチームプレイも可能。最大4人で盛り上がれ!



VSモード、アーケードモードに対応している!



シリーズ新要素 最大4人参加のチームバトルが熱い!!





本作のメインといえるゲームモードは、現われる敵をひたすら倒していく"アーケードモード"と、任意の条件で対戦できる"VSモード"。前者はふたりまでの協力プレイ、後者は最大4人(COM操作キャラ含む)によるさまざまな組み合わせの対戦が可能。2対2のチーム対抗戦や、2対1or3対1のハンディキャップマッチ、はたまた全員が敵どうしのバトルロイヤルで盛り上がろう。チーム戦の際に注意したいのは、同チームのキャラにも攻撃のヒット判定があること。味方の足を引っ張らないように気をつけろ!

↑4人で大騒ぎしながらのプレイは、オン/オフを問わず中毒性高し!

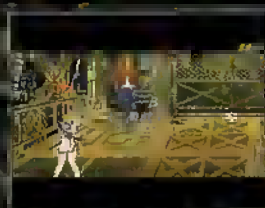
→VSモードで参加させられるCPUキャラは、強さを細かい段階で設定可能だ。

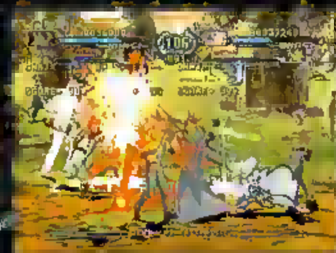




対戦格闘ゲームの常識を覆す GGブーストモードがさらなる興奮を呼ぶ!!

『ISUKA』のキャラが対戦格闘ゲームの枠組みを越えて暴れ回る。それが"GGブーストモード"だ。つぎつぎと出現するザコキャラを蹴散らしつつ、各エリアごとに指定されたクリアー条件を達成していこう。方向パッドで8方向移動、ボタンでジャンプ……などなど、操作系は独特ながら、本編に勝るとも劣らない爽快感を得られるだろう。





→各ステージの最後にはボスキャラが登場。気分は2D格闘アクションだ。

カスタマイズ要素が楽しい ロボカイⅡファクトリーモードで究極戦士を誕生させろ

カラーエディットもお茶の子さいさい

各キャラの色をパーツ単位で自由に調整・変更できるぞ。もともと用意されているカラーバリエーションを参考に、いろいろ試してみよう。



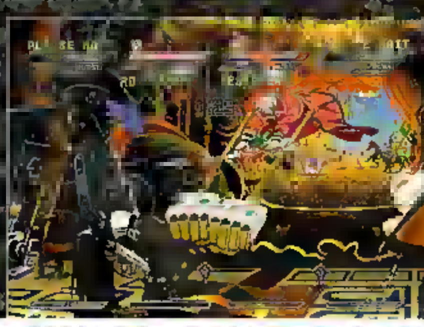


オンリーワンの色を見つけ出せ!!



コンシューマー版オリジナルキャラのひとり・ロボカイⅡの技をカスタマイズできるモード。GGブーストをプレイして稼いだポイントで必殺技(50種類以上)を購入しよう。作り上げたロボカイⅡどうしでの戦闘も可能だ!!

→ほかのキャラの持ち技も装備可能。君だけのロボカイⅡを作れ。





Live開戦時に役立つ基礎知識

STREET FIGHTER ANNIVERSARY COLLECTION

発売まで1ヵ月を切った今回は、両タイトルそれぞれの基本セオリーを解説。基礎さえ理解していれば、初めてのLive対戦でも"それっぽく"動かすことができるはず！

ストリートファイター アニバーサリーコレクション	対戦格闘
カプコン	カプコン
10月28日発売予定	5040円（税込）
5.1ch	最大2人
OP 最大2人 VC	12歳以上
10ブロック以上	—

懐かしい？新鮮？ 両シリーズの立ち回りを再確認

5つの『ストⅡ』が楽しめる『ハイパーストⅡ』。稼動から5年以上経過してなお、高い支持を受ける『ストⅢ3rd』。2作品をカップリングし、さらにオンライン対戦も搭載……など、かなりオトクな内容といえる本作。今回はシリーズ未経験者や、対戦格闘から離れた、"引退組"といった人々が、本作の発売直後スムーズに遊べるよう、基本となる立ち回りを中心にお伝えしていく。



←アーケード移植作おなじみの特典は"アーケード技表"。『ハイパーストⅡ』の技表ももちろん封入されている。（写真は『3rd』）

xbox LIVE インプレッション

誰もが気になるのがLive対戦の完成度。そこで格ゲーならなんでもおまかせ！の編集ノリックと、担当ライターがレポート!!

『ハイパーストⅡ』編

●ラグは『カプコンVS.SNK2』と同程度。つまりは問題なしということ。プレイし始めこそ、若干の遅れを感じるが、複数回プレイしていると、ほとんどその遅れを感じなくなる。現段階の対戦は、サーバに人が少なく、しかも編集部は光回線を利用していることもあり、発売後やADSL環境のプレイヤーにとっての正確な快適度は測れない。とは言え『ハイパーストⅡ』は、す速い反応よりも大局的な戦法が重視されるゲームなだけに、不安なく対戦できるとも思う。本作を機会にXbox Liveのすごさを感じてほしい。（ノリック）

『ストⅢ 3rd編』

●触ってみた最初の印象は「ゲーセンとの違いがわからん！」だった。投げ抜けやブロッキングも問題ないし、ヒット確認も実戦レベルのもの（小足×2など）なら余裕。『アルカディア』のスタッフが、上級プレイヤーとともにテストプレイをしていたが、「ふつうにプレイできる」との感想を聞いた。通信環境が良好なら"ほぼアーケード版"と思ってもらっていい。『カプコンVS. SNK2』が大丈夫だった人はストレス皆無で遊べるはず。近くのお店から『3rd』が消えて対戦に飢えている人には間違いなくオススメ！（マンモス丸谷）

HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition

まずは5タイトルの特徴を知ろう

作品を重ねるごとに改良を加え、最良の対戦バランスを追及してきた『ストⅡ』シリーズ。まずはタイトルごとの特徴を把握しよう。基本的に後半の作品はバランス型、初代や『ダッシュ』は"○○が最強！"といった特化型のキャラが多くなっている。



←タイトルが違えば「別キャラ?」ぐらい戦法が変化するキャラも。

歴代『ストⅡ』の長所と短所

ストⅡ	単発の攻撃力と気絶させやすさ（弱攻撃3～5発で気絶を誘発）はダントツ。その反面技数が少なく、戦法に幅をつけづらいのが難点か。
ストⅡ'	初代に劣らず単発技の威力は高い（気絶値は抑えめ）。初代で弱めのキャラはたいてい強化されている。四天王が使用可能なのもポイント。
ストⅡ' TURBO	多くのキャラに必殺技が追加され、戦法の選択肢が増加。しゃがみ弱キック→強パンチが連続技になるなど"尖った"部分も健在だ。
SUPER	ようやくキャラセレクト画面に表示されているファイターが全員使用可能に。全体的な使用感は『ターボ』に近いか（一部キャラを除く）。
SUPER X	"スーパーコンボ"の追加が大きい。地味に重要なのが"投げ抜け"の追加。『X』キャラを使えば脱出困難な投げハメ（初代）も簡単に脱出可能。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

ゲージを溜めつつ"流れ"をつかむ！

地上技の差し合いが重要なのは『ハイパーストⅡ』と同じ。しかし本命はスーパーアーツ（以下SA）やSAゲージを使った強力な攻撃。流れをつかんで確実にものにしろ！

●開幕、序盤は様子見中心で

やはり地上技の差し合い中心。しかし本作にはダッシュや、打撃を無効化するブロッキングがある。空中ブロッキングを盾に飛びこむのもいい。



→離れて技を空振りし、ゲージを溜めるのも戦法だ。

●ゲージ絡みの攻防

ゲージが溜まったら、大ダメージを与えるための行動に移る。打撃、リープアタック（ガード崩し）、投げ（ブロッキング対策）、様子見（暴れ防止）などを散りばめて、相手に的をしぼらせないように動こう。余裕があれば体力ゲージ下のスタンゲージにも注目し、気絶を狙ってみる（強攻撃を多めに出し、ヒットを期待）のも一興だ。



→SA絡みの連続技や起き攻めでダメージを奪え！

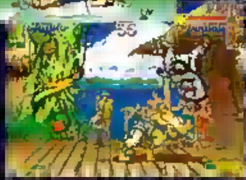


連続技より単発&投げを重視

格闘ゲームといえば連続技を決めてナンボ……。最近の作品はそんな傾向が強いが、『ストII』シリーズの妙味はむしろ単発技での"牽制"にある。単発の威力が高いので、相手の動きを読み、通常技を差し込んでいくといった戦法で十二分にダメージは取れる。また、投げの威力にも注目したい。強攻撃に匹敵（それ以上のキャラも）する威力を持ち、しかも決めやすい。ガードを崩す手段としても有効なので、接近戦になった際は積極的に使っていこう。



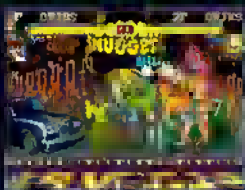
←スキは少なめ、威力はそこそこの中攻撃が牽制向き。



→決めやすく威力も高い投げこそが真の"必殺技"かも!?

ジャンプ&対空技で空中戦を制圧

一瞬で接近する手段として有効なジャンプだが、ゲームスピードが比較的緩やかな本作では、対空技で落とされやすい。自分から飛ぶのではなく、地上戦（牽制）を制し、相手を飛ばせて迎撃する形に持ち込もう。



←体力に余裕のあるうちは相打ち可。ダメージを取りつつ、仕切り直しだ。



→"あと出し"のジャンプ攻撃は、ほぼ全キャラで使える有効な対空技。



→ジャンプ攻撃を落としたら自分のターン。攻めよう。

ゲージは惜しまず使うのが基本

『X』のみに存在するスーパーコンボ。ゲージが溜まるまでにはやや時間を要するが、溜まればこちらのもの。ゲージを消費する技はスキが大きい、というのが常識だが本作はそれに当てはまらない。ほとんどのスーパーコンボが"出し得"な技なのだ。



→膨大なスキに見える"昇龍裂破"だが着地後有利なのは、じつはケン。

オススメキャラをピックアップ!

最後に3キャラほど"勝ちやすい"キャラを挙げておこう。ここではどのシリーズでも安定して強い（ガイルやダルシム）キャラではなく、このタイトルだけ特別強い、という傾向のキャラをピックアップしている。

ベガ（ダッシュ）

本作の中でも一、二を争う強キャラだろう。削り&突進力に優れているのにスキのない必殺技を持ち、通常技も優秀。す速い前後移動から立ちキックを振り回しているだけでも強烈。Xbox Liveでは自粛が必要？



←飛ぶ必要がないほど、地上戦が強い。

サガット（スーパー）

上下のタイガーショットを撃ちわけて相手を近づけさせない、通称"砲台"モードが超強力。飛び道具の撃ちあいで負けることはまずない。近づかれても、しゃがみ中キックや立ち弱キックなどで対抗できる



←海外に使い手が多いキャラ。

E.本田（X）

優秀な牽制技&ジャンプ攻撃に無敵対空、そして『X』キャラのみが持つ必殺技"大銀杏投げ"を絡めた択一攻撃が強い。スーパーコンボの"鬼無双"は対空に使えるうえに、スキはほぼナシ。百烈張り手の判定の強さも健在。



←巨漢キャラと思えぬ機動力も特徴。

『ストIII』ならでは　ブロッキングの攻防

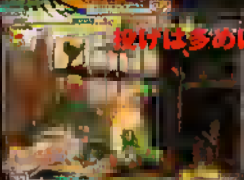
独自のシステム、ブロッキング存在により、打撃技にも立ち技、下段技の使い分けが必要。たとえば無敵技がなければガードするしかなかった、ダウン状態に重ねられた技も「しゃがみ中キックがくる」と読みが当たれば、反撃に転じれるのである。また、ブロッキングは使うよりも対策のほうが重要。相手に取られないように投げを使ったり、空中ブロッキングを警戒して多段技を使うといった工夫（読み合い）が要求されるぞ。



←立ち技と足払い系の技を使い分け、相手の読みを外そう。



←空中ブロッキングも忘れず対策。技を出さないのも選択のひとつ。



→もっとも簡単なブロッキング対策。ダメージは低いが有効だ。



→無意識にでもレバーを前か下に入れておくと、偶然取れることも。

しゃがんで攻撃を食らうと大ダメージ!

本作のしゃがみ状態には大きなワナがふたつ隠されている。まず受けるダメージが1.25倍になること。もうひとつは攻撃を受けた際ののけぞり時間の延長。立ち状態ではつながらない連続技が成立してしまうのだ。起き上がり時にはとくに注意！



←ガードするのが難しい中段技から、キャンセルなしでSAが連続技に！

投げを制するものが試合を制する!?

ブロッキングを警戒して投げを入力することが多くなる本作。そこで頻発するのが投げ抜け、グラップディフェンスだ。このこう着状態を打破するには、投げに対して無敵になる技を使う必要がある。見た目的に宙に浮いている技、SAなどがそれにあたる（回避できない技もアリ）。



←投げられるよりはマシ。読み違いは割り切ろう。



←身をのけぞらす技で投げを回避できることも。

ヒット確認にも挑戦してみよう

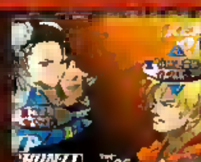
毎回連続技を出し切ると反撃を受け、ゲージもムダに消費してしまう。そこで習得したいのがヒット確認。通常技の段階でヒットorガードを見極めSAにつなげば、最小限のリスクで大きなダメージを与えられる。



←リュウ、ケンのしゃがみ弱キック×2、春麗のしゃがみ中キックなどからSAにつなぐのが代表例。

"『ストIII』向き"のオススメキャラとは?

強くて扱いやすいとキャラならば春麗、ケンあたり。ただ、強さだけでなくブロッキングをマスターしたいというならば、強い対空がなくジャンプの低い（ブロッキングしやすい）アレックスあたりもオススメだ。



←この2キャラにユン（連続技の難度高し）を加え"3強"とアーケードでは評価されている。



ビリヤード感覚で遊べる名作パズルゲーム

10年まえにアーケードで登場して以来、好評を博して多くの続編を生み出し続ける『パズルボブル』シリーズ。新しく中毒性の高いモードを詰め込んで登場！

spec puzzle

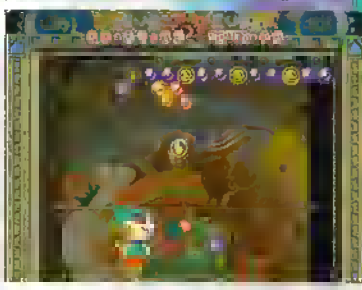
	ウルトラパズルボブル オンライン（仮称）		アクションパズル
	タイトー		タイトー
	今冬発売予定		5040円［税込予価］
	—		1〜2人
	OP 1〜2人		未定
	13ブロック		—

同じ色のバブルをくっつけて消していく単純明解ルール



『パズルボブル』シリーズのルールはとても簡単。下部にある砲台からバブルを撃ち出して，同じ色を3つ以上くっつけて消していくだけ。砲台は角度調節ができ、一直線に飛ぶバブルを狙った場所に配置すべく、角度を調節してから発射するのだ。フィールド内にバブルが溜まっていき、ラインの下までくるとアウト。バブルは壁にぶつかると、ビリヤードのように跳ね返るので，これを計算に入れればフィールド上のいろんな場所にバブルをくっつけられるぞ。

⬇同じ色のバブル目がけてバブルを発射！角度を計算すれば壁も味方に付けられる。



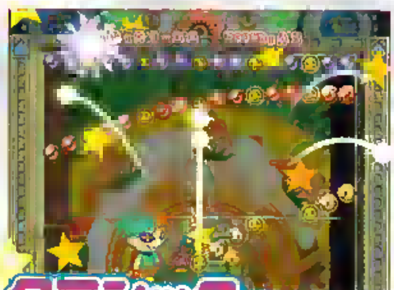


⬆さまざまなフィールドが用意されているほか，CPU対戦も熱い。友だちやXbox Liveで対人戦を行えば，さらに盛り上がること間違いなし！

新しい楽しみかたがいろいろ！シリーズ最多のゲームモード

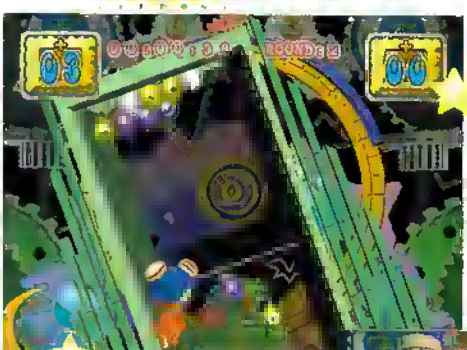


「ウルトラパズルボブル オンライン」には，シリーズ共通の基本のルールを応用した，まったく新しい遊びかたが用意されている。これまでのファンも新たな気持ちで楽しむことができるぞ。また、ひとり用だけでなく，VSプレイにも新しいモードがあるので，複数でも盛り上がれること間違いなし。全部は紹介しきれないけれど，ひとり用のモードの中から今作初となる新しい遊びかたをいくつかここで紹介しよう。



過去のシリーズを知っている人にはなじみ深い，昔ながらのパズルボブル。

クラシックゲーム



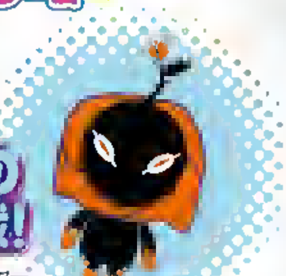
シーソーゲーム

フィールド全体がシーソーのようになっていて，どちらか片方にバブルが片寄るとフィールドが傾いていき，倒れるとゲームオーバーとなる。単純に消すだけでなく，傾きを考えてバブルをくっつけていくバランス感覚が求められる。



ショットゲーム

フィールドに配置されたバブルを，たった1回の発射で消すのが目的。狙い撃ちが外れれば，即ゲームオーバーに。

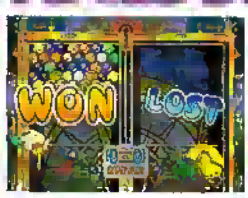


ブラインドゲーム

フィールドのバブルは，色がわからない状態になっている。発射したバブルが接触した部分だけ色が現れるぞ。少しずつ色を推理しながら消していく上級者向けのパズルだ。



Xbox Liveで全国のパズボブファンと対戦！



CPU対戦や，プレイヤー対プレイヤーの対戦が行える"VSチャレンジモード"は，Xbox Liveに対応している。さきにバブルがいっぱいになったほうが負けとなるVSゲームのほか、交互にバブルを発射して落としたバブルの数で競うゲームなど，いろんな遊びが待っている。オンラインにつないで全国のプレイヤーと対決だ！



"支持率No1"の対戦格闘、ついにXbox参戦!!

THE KING OF FIGHTERS 2002
CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE

毎年アーケードで続編を発売し、10年にわたりシリーズを重ねてきた「KOF」シリーズ。その中でもプレイヤーからとくに高い評価を得ている、2002年度版が登場！

A action	
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	対戦格闘
SNKプレイモア	SNKプレイモア
今冬発売予定	5040円［税込］
未定	1〜2人
OP 1〜2人 VC SR	未定
未定	—







遊びやすくて対戦がアツイ シリーズ最高傑作

SNKキャラによる3on3バトルとして1994年に登場。以降、高い人気を堅持する「KOF」が、Xboxに登場。「最新作じゃないの？」と思う方もいるかもしれないが、「2002」は歴代タイトルの中でも爽快感と対戦バランスが両立している作品。まさにLive対戦向きのタイトルなのだ。

シリーズの原点に帰る 3on3

本作はここ数年採用されている変則的なチームバトルを見直し、原点である3on3の勝ち抜き戦を採用。シンプルかつ明快なスタイルなので、毎年「KOF」をやり込んでいるプレイヤーだけでなく、シリーズ未体験の人や、かつての「KOF」プレイヤーも参入しやすくなっているぞ。



➡ひさびさの正当派3on3。ある意味逆に新鮮？



⬇複雑なシステムが少なく対戦格闘入門用としても○。



⬆SNK産の他シリーズ&「KOF」生まれの人気キャラ、総勢40人以上を操作可能

攻撃の幅を大きく広げる 新MAX発動

「2002」の核ともいえるのが、生まれ変わった"MAX発動"だ。ゲージを消費して攻撃力を高めるという従来のタイプから進化。発動中は多くの通常技、必殺技がキャンセルできる"どこでもキャンセル"が可能に。いままでは考えられなかった連繋や連続技を決めることができるぞ。



⬆通常技→発動→通常技→必殺技×3→超必殺技といった連続技もわりと簡単に可能！

幾多の改良が施された 最終決定版

アーケードに登場して2年が経過し、他機種での移植を経てリリースされるXbox版。もちろんいままで登場した隠し要素（隠しキャラetc）はすべて収録。ゲームバランスも、より対戦が白熱するよう、改良がなされている。Xbox版こそが最高の「2002」といっても過言ではない!?

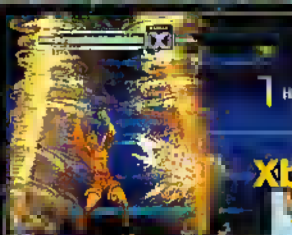


⬆各キャラに強い攻めパターンや連続技が用意されている。どのキャラにもチャンスはある！

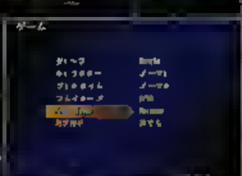
もちろんXbox Live対応 「KOF」初のオンライン対戦!!

もはやXboxの対戦格闘では常識と化しているLive対戦。本作にももちろん搭載されている。ついに実現したシリーズ初のオンライン対戦が、「KOF」の歴史に新たな歴史を刻む！



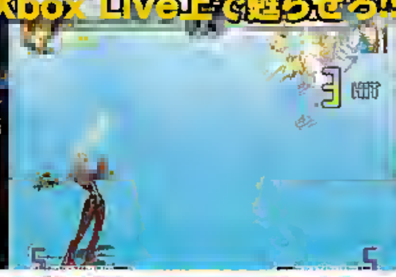


➡パワーゲージが常時MAX、といった変則ルールでも対戦できる。



⬆↗➡遅延の少ないXbox Live対戦ならば、アーケードでのプレイと遜色ない対戦が楽しめるはずだ。

2002年の祭典をXbox Live上で甦らせる!!



カラーエディットも新規搭載

オンライン対戦に続くXbox版の新要素として、カラーエディットも搭載。うまく使いこなせば、見知らぬ誰かと戦えるXbox Liveにおいて、格好の"自己表現"として効果を発揮するはずだ。



⬅キャライメージとかけ離れた仕上げも可能。

カスって稼ぐ爽快タテスクロールシューティング!

PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION



敵弾にギリギリまで接近することが病みつきの楽しさをもたらす『サイヴァリア2』。第1報からしばらく情報がなかったが、いよいよ発売が近づいてきたぞ!

SPEC shooting

[illegible]	サイヴァリア2 エクステンドエディション	[illegible]	縦スクロールシューティング
[illegible]	サクセス	[illegible]	サクセス
[illegible]	10月28日発売予定	[illegible]	5040円［税込］
[illegible]	──	[illegible]	[illegible] 1人
[illegible]	CL SR	[illegible]	全年齢
[illegible]	8ブロック以上	[illegible]	──

BUZZ(バズ)ってBUZZ(バズ)ってBUZZ(バズ)りまくれ!!

見るも美しい弾幕嵐が目を引く『サイヴァリア』シリーズは、ゲームセンターでも人気の縦スクロールシューティング。敵弾から逃げるのではなく、あえて接近して自機にかすらせることをBUZZ(バズ)と呼び、これによって有利な状況を生むシステムになっている。わざと敵弾間を抜けていく緊張感が爽快感と結びつき、中毒性の高い楽しみを生み出しているのだ。自機はふつうにショットで敵を倒していけばいいタイプと、BUZZればより有利になる2タイプから選ぶことができる。





MDS シューティング重視
彌勒 MAITREYA

⬆ショットの攻撃範囲が広く、敵の破壊によって得られるニュートリノ量が多い。ボムは、緊急回避用として効果的なノーマルボム。

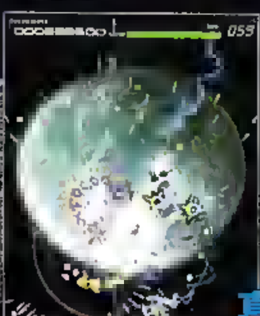
⬇BUZZによって得られるニュートリノ量が多い。ボムは、広範囲にBUZZ判定を出現させて大量BUZZを狙えるショートボムを搭載。



FIVE ASCETICS
冴助
BUZZ重視
MDS

ニュートリノゲージでレベルアップ!

BUZZったりショットを敵に当てることで画面右上のニュートリノゲージが蓄積され、これが一杯になると自機がレベルアップする。自機の強化には、BUZZったり攻撃することが欠かせない。レベルアップ時は、少しだけ無敵時間が発生するぞ。



⬅レベルアップ時の無敵時間を利用すれば、敵の弾幕に突っ込んで効率よくBUZZることも可能だ。

ローリングを使って安全にBUZZ!

方向ボタンをすばやく逆方向に入れると自機がローリングする。この状態になるとBUZZが発生しやすくなり、ショットが前方向に集中する。移動速度も上がるので、敵弾を避けやすくなるぞ。方向ボタンを入れ続ければ、ローリングは維持されたままになる。



⬅ローリング中は通常のワイドショットが前方に集中するため、耐久力の高い敵を相手にするときに有効。

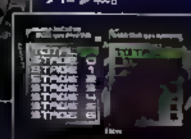
真髄はBUZZることにあり!

Xbox Live対応
自分のプレイをLiveで魅せつけろ!

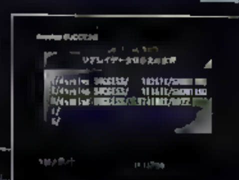
Xbox Liveにつなげば、自分の出したスコアをスコアランキングにエントリーして全国の中で腕まえを競えるほか、リプレイデータのアップロードやダウンロードが行える。自分のリプレイデータは、BUZZタイプとシューティングタイプそれぞれ1プレイ、最大2種類のプレイデータをアップすることが可能。自分のBUZZっぷりを全国に自慢できるぞ。また、全国の猛者たちのリプレイデータをダウンロードしたい場合、HDDの空き容量が許す限りいくらでもダウンロードできる。いろいろな攻略パターンを研究して楽しもう!



⬆登録するスコアをひとつ選択する。



⬇Xbox Liveでランキングに参戦。



⬆リプレイをたくさん見てプレイに役立てよう。


Xbox大好き
DEAD OR ALIVE
ULTIMATE
XBOX
DEAD OR ALIVE Complete記念
「Xbox® かすみちゃんブルー」6,000台限定発売。
人気ゲームシリーズの最新作『DEAD OR ALIVE ULTIMATE』の発売と、同シリーズのXbox集結を記念し、特別モデル「Xbox かすみちゃんブルー」を限定発売!! ヒロイン「かすみ」のイメージで仕上げたブルースケルトンのXbox本体とXboxコントローラ、『DEAD OR ALIVE ULTIMATE』ゲームソフトなどをセットにした特別パックです。6,000台限定、品切れの際はご容赦ください。
¥22,800
2004年10月28日発売予定
セット内容
●かすみちゃんブルー Xbox本体
●かすみちゃんブルー コントローラ1個
●DVD再生キット
●『DEAD OR ALIVE ULTIMATE』
●Xbox Live 12ヶ月基本サービス利用料
●かすみちゃんクッション
「かすみちゃんクッション」
DEAD OR ALIVE ULTIMATE のヒロイン「かすみ」のデザインカバーとエアークッションのセットが同梱されています。詳しくはお店で!
※予約キャンペーンは一部店舗では実施していない場合がございます。※特典は数に限りがございます。
※ご予約の前に、特典がつくか必ずお店にご確認ください。※特典画像はイメージです。変更となる場合がございます。あらかじめご了承ください。
※「Xbox かすみちゃんブルー」は、お店によっては販売していない場合もございますので、お近くの店舗にてお問い合わせください。
Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©TECMO,LTD. Team NINJA 2003
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/

集成にして新生する究極の年代記

DEAD OR ALIVE ULTIMATE



デッド オア アライブ アルティメット	対戦格闘
テクモ	Team NINJA
10月7日発売予定	9240円［税込］
5.1ch、HDTV	1人 最大4人
OP 最大4人 VC SA	未定
―	ワイドテレビ対応

3D格闘ゲーム界に新たな一歩を刻む『DOAU』がいよいよ発売！

発売まで残すところあと1週間となった、今年最大の期待作『DOAU』。今回は、『DOA2』でとくに進化した部分であるコスチュームとステージについて、総括的な内容でお届けしよう。板垣氏へのインタビューから判明した、新たに導入される3つのトピックにも大注目だ！





↑→つい先月登場が決まったばかりのヒトミだが、コスチュームにはいっさい手抜きなし！体育着に制服などの新作もたくさんあるのだ。

いよいよ発売まで1週間と迫ったが、まだまだ明らかにされていない事実はたくさんある。そこで発売まえの最後のチャンスに、気になる部分を伺ってきた。語り手はもちろん『DDAU』プロデューサー、Teem NINJAリーダー板垣伴信氏だ。

『DOAU』に隠された5つの新要素とは？

――『DOAU』の発売日がいよいよ近づいてきましたね。

板垣　今回の情報でいうと、カバにはぜひ注目してプレイしてもらいたいですね（笑）。史上初のムービングデンジャーゾーンですから。ステージを動き回ります。これって技術的にもすごいことなんですよ。きちんと専用やられモーション「カバやられ」まで作っています（笑）。

そのほか、発売まえにお伝えしたい点がいくつかあります。ひとつは、今回はメモリーユニットに対応しているということです。とはいえ、全ゲームデータのバックアップを取るわけではなく、UPS（ユーザープロファイルシステム）のみの対応です。オンラインだけでなく、お茶の間や友だちの家で対戦することもあるでしょうし、オフラインプレイのために対応させました。

ふたつ目は、以前紹介したオンラインのプレイモードの中から1on1モードを削除したということ。いろいろ遊んでみた結果、やはりいらないなぁと。

――Liveも含め、対戦する際、旧『DOA2』と同じ感覚でプレイできるんですか？

板垣　もちろんです。『DOA3』のフリーステップを持ってきたり、ハイカウンター時の声での演出を入れたりと多少変えている部分はありますが、ゲーム性という大きな部分での違和感はないでしょう。多少の"揺らぎ"は入れてますけど。これが3つ目の変更点です。

4つ目としては、CPU戦がガラリと変わっているということ。今回のコスチューム開放はストーリーモードとタイムアタックモードのクリアーが条件になっていますので、何度もこれらのモードにトライすることになるでしょう。だから、遊んでいてより楽しい思考データに変えました。最初は難易度がイージーでも登場しますが、そのうち出てこなくなります。そういうときには難易度を上げて、何度もプレイしてもらいたいですね。ノーマルでも出なくなったら、ハードにチャレンジしてみてください。またこれまでの『DOA』では、体力設定やラウンド数の変更を許していましたが、それもやめました。楽なほうに設定をいじると、コスチュームの獲得はできません。条

The Safari



←ヒトミの正拳突きがティナを吹き飛ばす。外周にはゾウがいるが、平地まで移動できるのかも注目要素。だとしたら相当な広さになる！



➡カバの脇腹に勢いよくぶつかるティナ。通常の壁型デンジャーならば、そのまま地面に崩れ落ちて左右への受け身が取れるが……。

TOPIC1 史上初!? 移動する障害物（ムービングデンジャー）を実現! その正体はカバデンジャー!

雄大な自然に生きる野生動物たちがプレイヤーを和ませる新ステージ、The Safari。斜面を経由して到達する下層には沼があり、動物たちの水飲み場になっている。ここに登場するゾウとカバは、壁タイプのデンジャーゾーンとして機能する。しかも、カバは沼を歩き回る前代未聞のムービングデンジャー！ カバにぶつかると、跳ね上げられて専用モーションで吹き飛んでいくぞ。カバの動きに合わせた位置取りが必要になりそう。





専用やられモーションで豪快に泡ポチャ!!



↑カバの鳴き声とともに、カバの背中を乗り越えて反対側へ着水。ちなみにこのモーションは専用に作られたものなのだ。

TOPIC2 過去のTeam NINJA作品との連動要素とは!?

『DOAU』には、なんと過去のTeam NINJA作品との連動要素が存在することが発覚！（詳細は下記インタビュー参照）具体的な内容は謎に包まれているが、過去作のデータがあれば、何らかの追加要素が発生すると見て間違いないだろう。これまでの板垣氏のコメントで、オンライン専用のダウンロードコスはないことが明言されているが、この"連動"によってコスやキャラが開放される可能性はある。ここで、該当する作品のデータと開放コンテンツを大胆予想。すべては1週間後に明らかになる！



←『DOAX』は『3』のデータで所持金などが変化したが、あくまでオマケ的要素だった。今回はどうなる？

大予想その1 ヒトミが『DOA3』に連動

新キャラのヒトミは、周知のとおり『DOA3』からのキャラクターだ。ヒトミの開放が『3』のデータに関連していることも十分考えられる。とはいえ、これはごく自然にクリアできるよね。

大予想その2 水着コスが『DOAX』に連動

女性キャラ全員に採用されるセクシーな水着コスチュームは、『DOAX』がオリジナルだ。該当するキャラクターがその水着を持っていなければ使用できない……というのはちょっと厳しい？

大予想その3 ハヤブサのコスが『NINJA GAIDEN』に連動

今年3月に発売された『NINJA GAIDEN』のハヤブサのコスチュームも、『DOAU』に採用されることが決まっている。このコスを開放するために、『NINJA GAIDEN』のデータが必要、とか？

件を簡単にしすぎてしまうと、単なる作業になってしまいますからね。その意味を込めて、今回は多少条件が厳しくなっています。CPU戦を刷新して、対戦感覚を強く打ち出したので、全コスチュームを獲得するころには、対戦デビューしても恥ずかしくないくらいの腕前になっていると思います。がんばってプレイしてもらいたいです。でもさすがにベリーハードまでは条件には含めませんでしたけど。念のために言っておくと、今回、プロトタイプXboxはコスチュームとは何の関係もありませんから。気をつけて（笑）。

―― 厳しい条件ですね。これはファミ通Xboxで攻略しないと！（笑）

板垣 5つ目の要素としては、今回は連動要素があります。

―― それは過去のTeam NINJAのゲームとの連動でしょうか？

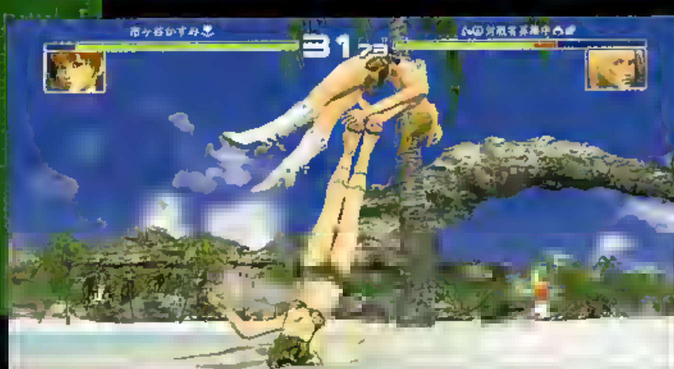
板垣 そうです。プレイしていて「あいつが出ないなぁ」と思う人がいたら、今作はXboxに『DOA』シリーズが集結した記念的なゲームだということを思い出してほしいですね。

―― 連動要素を満たさなくても、ほかの方法で条件を満たせるんですか？

板垣 ほかでは満たせません。やはりこのゲームは、僕らのゲームを愛してくれたファンへのプレゼントだと思っているので。あと数日で発売ですが、楽しみに待っていてください。

TOPIC3 コスの開放に関わるCPUは正統派の強さ！

『DOA2』のコスチュームは、ストーリーモードかタイムアタックモードをクリアーするたびにひとつ開放され、難易度によって開放される上限が変化する。また、CPUキャラは対戦指向に作り変えられ、歯ごたえのある強さに！



←後半のコスを獲得するにはハードをクリアーする必要がある。なお、ラウンド設定やライフゲージをデフォルト未満に変更すると無効となるので注意だ。

COSTUME GRAFFITI 1
LAST COLLECTION

これまで、数十にも上ろうかという数を掲載してきたコスチューム紹介も、おそらく今回が最後。そう考えると名残惜しい気もするが、未公開のコスはまだまだある。残りは、発売後に自分の目で確かめてみてほしい。



KASUMI かすみ



もっともコス数が多くなると思われるのがかすみ。新水着を中心に、3着をお届け！

ベゴニア

アステローペに続くかすみ第二の水着は、迷彩模様が特徴のベゴニア。ヘルメット付きという、一風変わった水着だ。『DOAX』では、プレゼントで渡すのが比較的難しかった。

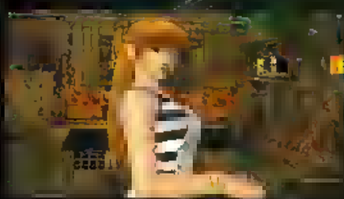
オーバーオール（セクシータイプ）



このコスチュームは、サターン版『DOA』から復活したオーバーオールのアレンジバージョン。インナーなし、オーバーオール"のみ"というセクシー度満点のタイプなのだ。通常版（下記参照）とは別コス扱いになるのかな？

こちらも採用？ タンクトップタイプ

これは昨年のTGSで公開された、ボーダーのタンクトップを着たタイプのオーバーオール。こちらのほうがオリジナルに近いデザイン。



↑こちらのタイプは動く姿もすでに公開済みだ。

りんどう



➡水着としても戦闘用衣装としても違和感のない、忍装束（白）アレンジ水着。



『DOAX』でも人気の高かったこのりんどうは、COS2として有名な忍装束（白）をアレンジ。『DOAX』で、ユーザー投稿から採用が決定した経緯がある。『DOAX』とはデザインや質感が少し変わっている。

名前入りシャツにブルマーという、日本が誇る女学生の伝統衣装・体育着。かすみとあやねだけでなく、ヒトミにも採用決定！ 学校で着ることはないはずだけど、とても似合っているね。







HITOMI ヒトミ

ゲストキャラといえども作り込みは万全。等身大の魅力にあふれる2着のコスチュームを紹介しよう。

『DDA3』にはジャンパーを羽織った制服風コスがあったが、今回は王道のセーラー服を採用。かすみやあやねよりもシックなカラーリングが特徴で、女子高生らしい華やかさと初々しさに加え、知性も感じさせるコスチュームだ。

セーラー服



⬅The Koku An の上層である、純和風の一室にて女の子座りでひとやすみ。

体育着



⬆体育祭の季節にはぴったり。決して抗えぬパワーを秘めた魅惑のコスだ。



TINA ティナ

派手でスポーティなコスチュームが似合うティナ。新作は、カノープスに続く第二の水着・ポラリスだ。

星が随所にちりばめられた、アメリカチックなデザインと配色が特徴のポラリス。『DDAX』にはなかったグローブとブーツも合わせてあり、リングコスチュームとしてもそのまま通用しそうなコスに仕上がっているぞ。



➡色、模様ともに、アメリからしさを主張。ザックプレゼントだった水着だ。

ポラリス



COSTUME GRAFFITI 2
新コスチューム総決算

いままで公開してきたコスチュームのなかから、『DOAU』で新たに追加されたものを特集！ こうしてズラリと並べてみると、ボリュームとクオリティーの高さがあらためてうかがえる。華やかな衣装を着た彼女たちを動かすことができるまで、あとわずかだ！

COSTUME GRAFFITI 2

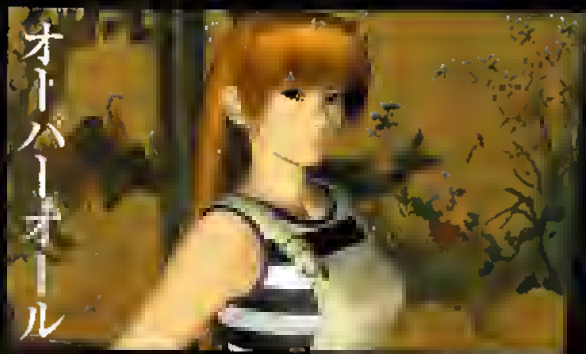
CLASSIC 復刻コスチューム
懐かしくも新鮮なアレンジコス

新コスチュームとひと口に言っても、その内容はいろいろ。大きな割合を占めるのが、過去最高数となる、14ものコスが存在したプレイステーション版『DOA1』から復活したコスチュームだ。





↑忍装束(黒)は『DOA1』から『DOA2H·C』へ復刻を果たし、再びデザインを変えて本作へ継承された。忍装束(赤)は『DOA1』にのみ存在。



←8年の時を越えて、『DOA1』から復活したコスチュームだ。『DOAU』初公開時から存在。



↓のちに採用される長袖の拳法着(青)の前身とも言うべき『DOA1』バージョンの拳法着がコレだ。



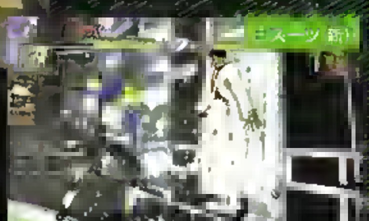
↑こちらはアーケード版しかない『DOA++』で採用されたコスチュームの復刻版だ。一見すると、おなじみの拳法着(緑)の色違いに見えるが、背中の模様など、デザイン面にはいろいろと違いがある。

個性的な私服コスも多数

バトル中のゲーム画面をよく見ると、紹介したもの以外の新コスチュームをちらほら散見される。そのなかでも多いのは、『DOA2H·C』の継承コスも含めた私服だ。彼らがさりげなく着こなしているふだん着姿も、小物などが非常に凝っているのだ。



↑ティナの私服(金)は『DOA2·HC』のCOS8を継承。ヒトミにはユニコーン+ジーンズもあり。



➡ジャンリーの白スーツ姿は、これまでの『DOA2』にはなかった新作コスチュームなのだ。『DOA1』から継承。



➡プレイステーション版からの復刻コス。サターン版にはあやね自体がいない。

COSTUME GRAFFITI 2

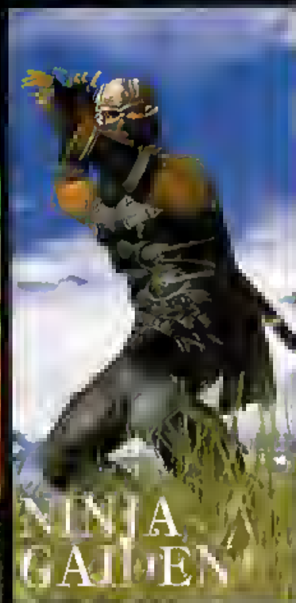
DOA3&NINJA GAIDEN からの継承コスチューム
よりクオリティーを高めて再誕したXbox作品コス

「DOA3」以降の作品から継承されたコスチュームも多数用意されている。ここでは「DOAX」の水着以外のものを紹介。もちろん、すべてがまったく同じというわけではない。



⬆『DOA3』ユーザーにはおなじみの夏服。ソックスの"[illegible]"ワンポイントなど、アレンジあり。





⬆鋭い眼光を放つ、2年まえの精悍なリュウが乱入！『NINJA GAIDEN』コスだ。
⬅「DOA3」ではCOS1だったジージャンスタイル。今回のCOS1もこれか？

⬇「DOA3」のCOS1だったもの。もともとは「DOA2H・C」のCOS7が原型。赤バージョンもある。



COSTUME GRAFFITI 2

NEW 完全新作コスチューム
ハードパワーを活かした新コス

やはりもっとも興味を惹かれるのは、これまでのどの作品にもない新作コスチュームだ。女性はエレナやレイファン、男性キャラはほぼ全員の新コスが未発表なので、大いに期待したい。



⬅『DOA2H・C』時代にCGで描かれたコスが、ついにリアルタイムで動く！

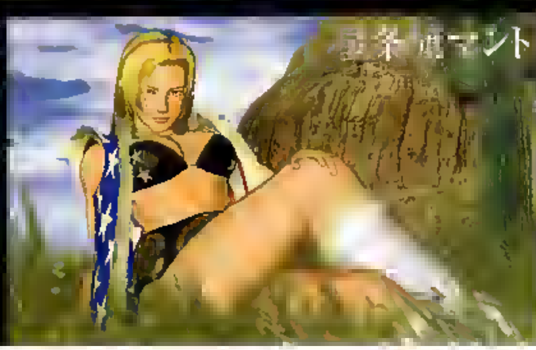


➡昨年のTGSコンパニオンをモチーフにした、先鋭的なデザインの新コスチュームだ。





⬅⬆スポーツウェアはこの黒タイプと白地にロゴが描かれた2パターンがある。あやねのXboxコスは、首まわりのデザインがかすみと異なっている点に注目。



➡星条旗をデザインした巨大なマントが特徴の新コス。

⬇胸から上をはだけたスカイブルーのベアトップに迷彩ミニスカという私服姿だ。大きなブレスレットがチャームポイント。



The Ray House

NEW STAGE1

多彩な光源が幻想的なタッグステージ





➡円形のフロアには、中央のミラーボールと周囲のライトから発する光が乱反射し、独特の軌跡が描かれる。

ミラーボールの光と、巨大モニターの映像が興奮を呼ぶThe Ray Houseを紹介。かつてのOCTAGON Xを連想させる、タッグバトル用の特設リングだ。地面を縦横無尽に駆け抜けるライトが美しい、現代的なステージ。



過去作の映像にも注目!

リング前面に据えられた巨大モニターには、これまでにXboxで発売されたTeam NINJA3作品の映像がつねに流されている。必ずしもゲーム中の映像だけでなく、イベント用のレアな映像などもある。機会があったらじっくり見てみよう。

ミラーボールが描き出す回折の幾何学模様

➡このステージの大きなウリは、キャラクターたちをライトアップする光の視覚効果だ。観客の姿はない。



22 STAGES GRAFFITI

これですべて出そろった?

戦いの舞台となるステージも、相当な数に上る。現在までに判明している、22ものステージを再確認。

10 STAGE

NEW 新ステージ

見る者を圧倒する天下の絶景

新ステージの数は10。風景としての魅力も大きい各ステージには、新たな仕掛けも随所に盛り込まれているので、あらためて戦略を練る必要がある。



⬆夜桜と月、庭園にかかる橋など、趣深い純和風の風景が広がる城下のステージだ。

⬇清水寺を思わせる巨大な木造の社と舞台、花火がじつに風流。上下2層が存在する。





⬆透き通るような遠浅の海が広がっている砂浜ステージ。かなりの広さがある。

⬇上層は逃げ場のないつり橋で闘う。落下が発生すると、ウサギなどがいる林へ移動。





⬆地平の彼方まで続く古代の城壁。傾斜のある階段など、危険な仕掛けがいっぱい。

⬇アメリカの街中に設置されたリングで闘う。周囲にはクルマや電車が走っている。





⬆派手な照明と映像、サウンドに包まれた現代的なステージ。周囲の壁は爆発する。

⬇回遊する魚の群れや沈没船など、幻想的な風景を楽しめる海底水族館のステージ。

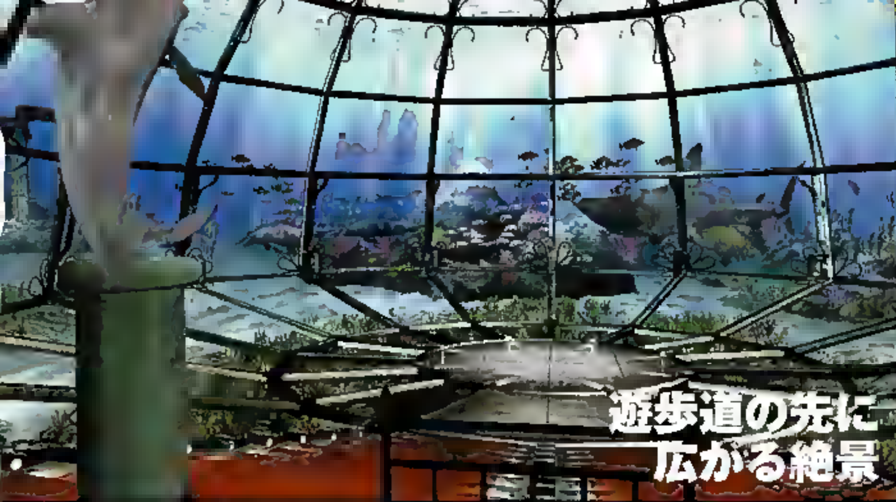




⬆野生動物が息づくアフリカのサバンナ。下層は沼で、動物デンジャーが存在。

⬇宇宙ステーション内部のような雰囲気を持ったサイバースペース。リングは狭い。





遊歩道の先に広がる絶景



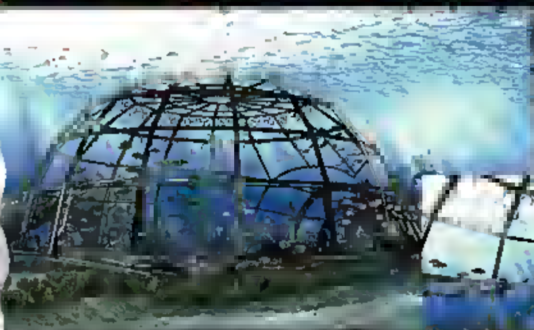
←熱帯魚やイルカなどの動きにも注目。タッグモードで選択可能だ。

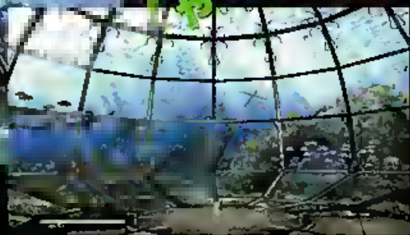
今回紹介するふたつ目のステージは、海底水族館が舞台のThe Aquariumだ。イルカの彫像があるドーム状のフロアから周囲を360度見渡すことができ、数多の海洋生物に古代遺跡などがある。風景だけでも楽しめそうだ。

海底遺跡や沈没船も！

NEW STAGE2 The Aquarium

神秘的な海底のコロシアム





↑→フロアの端には遊歩道が見える。ふだんは観光客でごった返していそうな空間だ。魚だけでなく沈没船や海底神殿などの遺産も！



「DOA3」のAQUA PALACEを凌駕

「DOA3」にもAQUA PALACEという海底ステージがあったが、今回はより明るく美しくなって復活。差し込む太陽光が作り出す、光のカーテンなども再現されている。

12 STAGE RENEWAL 継承ステージ

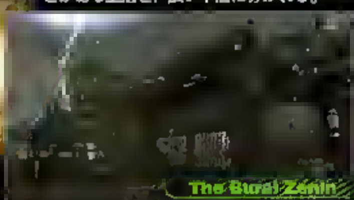
Xboxでよみがえる十二の遺産

「DOA2H·C」から継承された12のステージも、ただ美しくなっただけではない。どのステージも仕掛けや構造などに大きな変化が見られるため、新たに一から把握しなおす必要があるのだ。



↑上層は煌びやかな和室、下層は雪がしんしんと降る庭園。積雪の表現に注目。

↓激しい雷雨の中で闘うステージ。灯篭などがある上層と、広い下層に分かれる。





↑かつて一層だったが下層を追加。落下時は看板もいっしょに巻き込み障害物になる。

↓かすみαのカプセルが多数設置された研究施設。地形に関するギミックは不明。





↑巨大な鈎鐘と文字盤がある時計台、屋内の礼拝堂で二層に分かれた教会ステージ。

↓全域がスリップする雪原ステージ。下層は氷穴洞で、ここもスリップする。

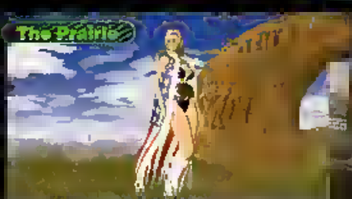




↑壁が爆発する、シリーズを代表するステージ。作りは同じだが演出や広さが変化。

↓三層に分かれ、階段が新設された中華風の巨大建築。内壁を突き破ると内部へ落下。





↑見晴らしのいい平原のステージ。ぶつかるとダメージを受けるサボテンが存在。

↓広大な敷地に幾筋もの小川が流れる空中庭園。最上層には音が鳴るドラがある。





↑万骨坊と闘うステージ。かつてはスリップする部分があったが、今回の詳細は不明。

↓エレナに縁深いオペラハウスのステージ。今回は炎上する中で闘うことができる。



Team NINJA チーム ニンジャ フリークス FREAKS

第27回

Team NINJAのゲーム論　ハード編

ハードスペックはもちろん ハードメーカーとの信頼感を大事に

Team NINJAのハード選択の基準とは？ つねに最高の美しさ、レスポンスが要求されるだけに、そのハードルは極めて高い。今回は過去から現在、そして未来へのハード選択論を特集。

マイクロソフト、SCE、任天堂と、次世代ゲーム機の噂が絶えないゲーム業界だが、Team NINJAがつぎに選択するハードはいかなるものなのか？ 過去のハード選択の理由から、Xboxを選んだ理由、そして次世代に期待するハード像に関して伺ってきた。語り手はおなじみテクモ株式会社、Team NINJAリーダー板垣伴信氏だ。



←Model2、セガサターン、プレイステーション、NAOMI、プレイステーション2、そしてXboxへ。ハードの進化は止まることを知らない。

ハードの取捨選択は スペックと信頼関係に

――Team NINJAは初代『DOA』のModel2から『DOA3』のXboxまで、さまざまなハードを選択してきましたが、ハードの取捨選択はどのような基準で行われているんですか？

板垣　新しいハードには、つねに興味を抱いています。でも、ある会社から新しいハードが出るっていう情報を得るのは、じつはユーザーの皆さんとほぼいっしょなんですよ。そのタイミングではある種傍観者的に、いいハードになるといいなぁと思って見ているだけです。具体的なスペックの詳細がわかる資料がくるのはだいぶあとですよ。CPUやGPUのチップ構成や、映像やサウンド出力、メモリの種類、コントローラ構成とか。そのあたりの正式な資料といっしょに、ソフトの制作依頼がハードメーカーからくるわけです。

――実機のアルファ版がくるわけでなく、最初はカタログスペックからの判断になるわけですね。

板垣　もちろんです。ここで重要なのがそのカタログスペックの正確さですね。ある種、希望的な数値が並んでたり、出るといってた性能が出ないなんてことはザラですから。慎重に見極めないと、あとあと大事になります。

僕もハードの開発に携わった経験がありますから、その大変さはわかるんですよ。だからけっきょくは作ってるメーカーの実力次第としかいいようがないんですよね。みんな夢を賭けて新しいマシンを作りますから、ある程度の振れがあるのはしかたない。ただその夢に振り回されて割を食うのはソフト屋ですから。そこは混同せず、厳しく評価する必要があります。だからただ単にスペックシートを眺めるというのではなく、これまでの実績とか、その会社の社風とか、景気とか、半導体需要とか、そういったものを見とおしたうえで、実物のスペックを推し量るわけです。で、その未来のマシンに対して我々がベストを尽したときに、どの程度のクオリティーのゲームができあがるのか、と思い描いてみるんですよ。

――たとえばロンチ（ハードの発売と同時のタイミング）でなく、でも過去にそのハードで作っていない場合も同様ですか？ 『DOA2』はその状態だったと思うのですが。

板垣　既存のハードに出す場合にはそういう苦労はありませんよ。他社のゲームも出てるから、それらもサンプルになりますし。

――過去の当コーナーのお話では、初代プレイステーションは、『DOA』を表現するには物足りないハードだったとのことでしたが、開発したのはビジネス的な側面もあったのでしょうか？

板垣　あれはビジネスというより、意地じゃないでしょうか。サターンのほうがぜんぜん絵がきれいなのに、なぜかプレイステーション版のワイヤーフレームの画面写真が、さきにゲーム雑誌に出ちゃいまして。だからあれはハードを選択するとかそういう次元の話ではないです。このマシンでできるところまでやるしかないという。グラフィックがダメなんだから、ほかで楽しませるしかない。コスチュームを増やすよとか、『DOA++』のようにゲーム性を突き詰めるよ、とかですね。

――それを言ってしまうと、現時点で最高峰のXboxにしても、不満点はありそうですよね（笑）。

板垣　もちろん不満がないわけではないですよ。でもXboxは非常に柔らかいハードだから、いろいろな作りかたができます。いま僕らは世界一美しい格闘ゲームを目指して『DOAU』を作っていますが、美しさで言えば『スプリンターセル』も美しいと感じます。僕らとは違った作りかたですよね。センスの違いではなく、作りかたの違い。こういういろんな作りかたを許す柔軟性とパワーがXboxにはあるから楽しいです。それは『NINJA GAIDEN』を見てもらってもわかるでしょう？

DOA GOODS COLLECTION



ONE COIN FIGURE SERIES
各525円［税込］　11月上旬発売予定
発売元：コトブキヤ
『DOAX』の8人の女の子がかわいいフィギュアに！ 全8種類＋シークレットが1種存在するぞ。さらに特色カラー版水着＋レアVerもアリ。全種類を集めろ！

DEAD OR ALIVE VOICE CLOCK
7140円［税込］　今冬発売予定
発売元：グリッド・マーク／テクモ
左のフィギュアを時計の上に乗せると、キャラたちのボイスが聞けるのだ。『NINJA GAIDEN』と『DOAU』の予約特典のあやね、かすみフィギュアにも対応。

Xboxを選んだ理由 そして、次世代への期待

――Xboxを選んだ理由とは？

板垣　Team NINJAとしては性能オンリーですよ。ただ会社としてはまた違う理由があって。僕が「Xboxをやりたい」と社長の中村に言ったとき、彼が考えたことはマイクロソフトが僕らの作るものを自分の娘のようにかわいがってくれるのかどうか、ということでした。その中村の問いかけにロビー・バック※が「やる」と答えてくれて、それから始まりましたね。その後お互いにベストを尽くして付き合っているからこそ、いい関係が築けているんだと思います。もちろん契約書に「うちの娘が云々」とか書いてあるわけじゃないですから、誤解しないでくださいね（笑）。マイクロソフトもけっこう粋だよ、ということをお話したかったんで。

――Xboxはハードの性能といい、信頼関係といい、まさにTeam NINJAが求めていたハードだったんですね。

板垣　そうですね。でも、立ち上げ当時は大変でしたよ（笑）。試作機の段階では、実機の半分くらいの性能でしたから。作るのが大変だったのと、「ほんとに最終的に、言ってるスペックになるのかな？」という心配がありました。結果、カタログスペックを少しだけ下回ったのかな。GPUが250MHz出るはずだったのが、225MHzになったりと。あのときは大変でしたね。シェイマス※が僕に国際電話をかけてきて、これから薬所に行ってマシンガンを乱射するからいっしょに来い、と言うんですが、こっちはそれどころじゃないよと（笑）。

――スペックが10パーセント落ちるとやはり大変なんですか？

板垣　大変なんて生やさしい話じゃないですよ。250MHzで動くことを前提にゲームデザインをしているわけですから。というか、そもそも300MHzでも回らないようなものを作ってるんですから（笑）。それを実機にあわせて最適化して、マスターの段階でねじ動かすわけで。その落とし先が250MHzなのと225MHzでは、作業量に格段の差が生まれてしまうわけです。わかりやすい例を挙げると、『DOAU』のサファリステージにカバがいますが、最適化に失敗すると、カバが2匹から1匹になったり、動いていたものが動かなくなったり、場合によってはいなくなったりします。もっとひどいと、ゾウもいなくなってワシも飛ばなくなって、この死滅地帯のいったいどこがサファリなんだということにもなりかねない。

だから僕は性能に対してはうるさいんですよ。ちゃんと公称スペックどおりにマシンを作ってくれないと、せっかく丹精込めて作った快楽要素をどんどん削いでいかなきゃならない羽目になるんです。どうせマシンが仕上がらないだろうと、マージンを取った設計でゲームを作るのもイヤですしね。

――各社が次世代ハードを出してくるとは思いますが、次世代の選択は？

板垣　それぞれが見えない段階ですから、コメントは難しいです。でもマイクロソフトは、つぎもいいハードを出してくれると思いますよ。彼らはソフト屋だけに、ソフト屋の気持ちがわかってると思う。ほかのハードは、ふたを開けてみるまでちょっとわかりませんね。現時点で言いたいのは、トリッキーなマシンじゃなくて、安定して高性能を保てるシュアなマシンがいいなぁということだけです。

――『DOAU』の映像の美しさを見ていると、もうハードの進化はいらないんじゃないかとも思えます。

板垣　まだまだぜんぜん足りないですよ。『DOAU』のカバだって2匹しか出せないわけで。まぁカバが100匹いればおもしろくなるかというと、それは違いますが（笑）。ハードスペックの向上は思い描ける夢そのものが大きくなるんですよ。新しいハードが出ないなんてことになったら、僕は『DOAU』を最後にゲーム作りを辞めちゃうかも（笑）。

――では、次世代のXboxに、どのくらいのパワーアップを希望しますか？

板垣　100倍は欲しいですよ。2倍や3倍じゃ、もう話になりませんから。一度でいいから、どうやったらこのパワーを使い切れるんだと頭を抱えてみたい。これまでそんな風に思ったことは一度もないですから（笑）。

（2004年8月11日収録）

※米マイクロソフトの（元）役員

From Readers Illust FREAKS

先月号の悲痛の叫びが届いたのか、今月は投稿がいっぱいでうれしい限りです。Rboxのポイントとも連動しているので（500ポイント）、当コーナーをよろしく。



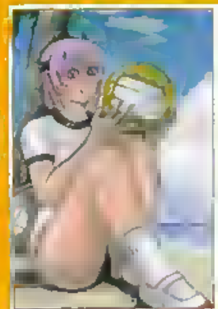
●愛知県　やおま

↑ヒトミに出し抜かれたふたりが、空手着＆エクステンションで登場。次回作に期待！



●熊本県　ユタポン

←このイラストのヒトミは「DOAX」なのか、「DOAU」なのか？　疑問です。



●大阪府　MAZU

←体操着にバレーボールという組み合わせ。こちらは2作品のコラボレーションだね。



●京都府　軟弱者

↑幻天神族の兄弟3人で仲よくお月見。いつかはそんな日が来てほしいものです。



●東京都　三橋はつみ

←とにかく今月はヒトミで決まり！　発売後は新コスでの投稿をお待ちしております。

つっちーのTeam NINJAってこんなところ

祝『DOAU』発売！



ショウに来てくださった皆さま、本当にありがとうございました。お待たせしました。ついに『DOAU』発売です!!　思えば、新ステージとともに、毎月かなりのグラビアをお届けしてきましたが、あまりのコスチュームの多さにすべてをお見せすることができませんでした…。残念！　でも、このコーナーに応募してくれたコスチュームなどは、これから発表していく予定なので楽しみにしていてくださいね。ちなみに発売後は、私も自宅でオンラインにつなごうかなと思っていますが、私を見つけたら決していじめず、お手柔らかに

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

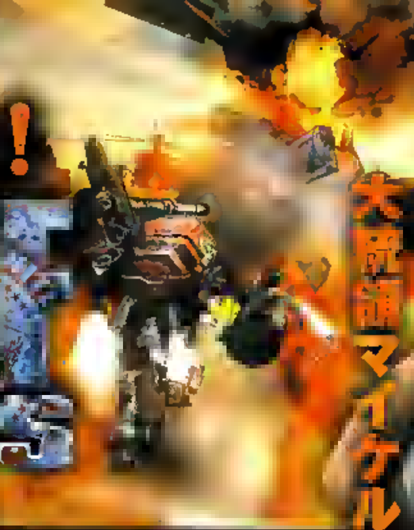
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

アメリカの正義を見ろ！

METAL WOLF CHAOS

☆メタルウルフカオス☆



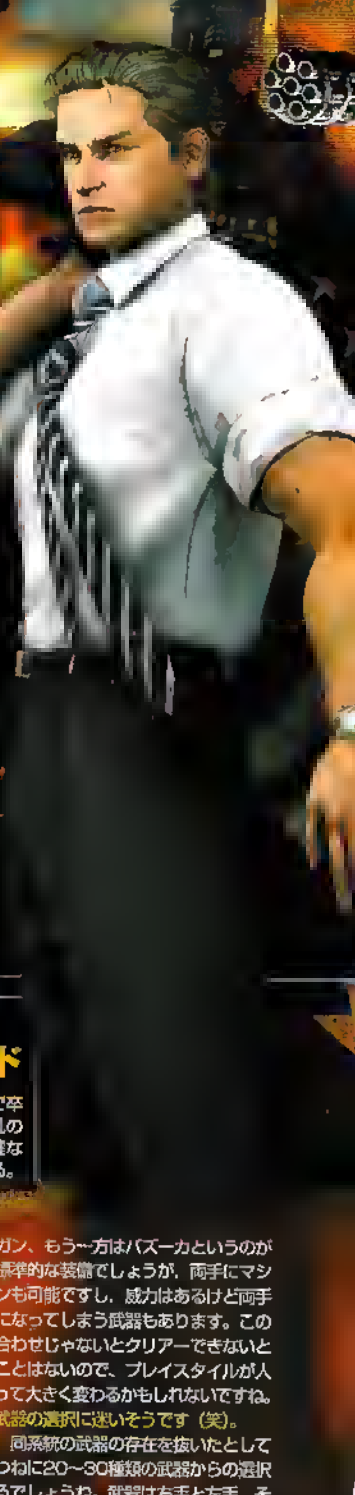
大量の重火器を装備したパワードスーツを着込み、大破壊しまくる超爽快アクション！ その全貌が見えてきた！

action

	メタルウルフカオス		(ゲーム)アクション
	フロム・ソフトウェア		フロム・ソフトウェア
	12月発売予定		7140円[税込]
	―		1人
	DL SR		未定
	未定		―

メカアクションの雄、フロム・ソフトウェアがこの冬に送り出す、大破壊系爽快アクションが『メタルウルフカオス』だ！ 主人公が乗り込む特殊機動重装甲は、超人的な機動力を誇り、大量の火器を扱うことのできるモンスターマシンだ。今回はストーリーの軸となる主要人物、舞台となるアメリカ、そしてメインの特殊機動重装甲を紹介する。

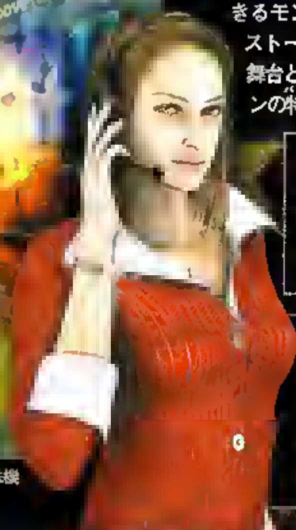
大統領マイケル・ウイルソン



第47代アメリカ合衆国大統領（主人公）。以前は軍人で、世界各地の紛争で活躍。メダルオブオナーを授与されたほどの国民的英雄。副大統領が起こしたクーデターに対して最新鋭の特殊機動重装甲を身にまとい、敢然と立ち向かう。



⬆アメリカのため、正義のため、己のために戦う大統領！ 専用特殊機動重装甲に乗り込み、邪魔するクーデター軍を徹底的に叩き潰せ！



オペレーター ジョディ・クロフォード

ペンシルベニア大学政治学部を首席で卒業し、大統領秘書官になった才女。混乱の中、大統領のオペレーターに志願。的確な指示で、大統領の作戦行動をサポートする。

プロデューサーの竹内氏を直撃 まだ見ぬゲーム性を聞く！

竹内将典
コンセプトデザイン部 次長
プロデューサー



――体験版は、慣れてくると10分以内でクリアーできますが、ほかの面のボリュームもこれくらいですか？

竹内 体験版のステージがいちばん短いシナリオだと思ってもらっていいです。長いステージだと3倍くらいのボリュームはあります。全部で14ステージを予定しているので、トータルのプレイ時間は「O・TO・GI」とそれほど変わらないと思います。「O・TO・GI」よりもステージが長いので、場面場面での攻略がより必要になるかな。とはいえ難易度としては、「O・TO・GI」よりは簡単にしようと思ってますけどね。

――重装甲が思いのほか小さい印象です。

竹内 3メートルぐらいの設定です。そのくらいの大きさのほうが、街中を歩いて破壊していくという場面をプレイヤーが想像しやすいですし、リアルさを演出しやすいという面も重視しました。

――敵側は兵士や戦車などリアル指向ですね。ボスはハイスペックですが。

竹内 世界観で目指すところは、基本的には近未来のアメリカですけど、ボスに関して言うと、オーバーテクノロジーなものが多いですね。主人公の乗る特殊機動重装甲は最新型で、このタイプに乗るボスは副大統領だけですが、型落ちタイプの特殊機動重装甲も登場します。

――武器の種類はどれくらいですか？

竹内 カテゴリーとしては、今回紹介したものがメインになります。ただ最初から強いものが使えるわけでなく、たとえばマシンガンならパラメーターを調整したものが、進行するたびにアップデートされていきます。それらをすべて数えるとだいたい約100種類ぐらいです。

――武器は右手と左手で、それぞれ個別に設定できるんですね。

竹内 このゲームでは、状況に応じた武器選択が重要になります。ふだんは片手にマシンガン、もう一方はバズーカというのがごく標準的な装備でしょうが、両手にマシンガンも可能ですし、威力はあるけど両手持ちになってしまう武器もあります。この組み合わせじゃないとクリアーできないということはないので、プレイスタイルが人によって大きく変わるかもしれないですね。

――武器の選択に迷いそうです（笑）。

竹内 同系統の武器の存在を抜いたとしても、つねに20～30種類の武器からの選択になるでしょうね。武器は右手と左手、それぞれ4種類ずつ計8種類が携帯可能です。

――近接時用の武器の存在は？

竹内 今回は入れていません。かといって接近時に何もできないわけではなく、ブーストで体当たりすることによってダメージを与えられるようにしています。プラス踏み付け攻撃です。

――Xbox Live対応ですが内容はどのようなものを予定されてますか？

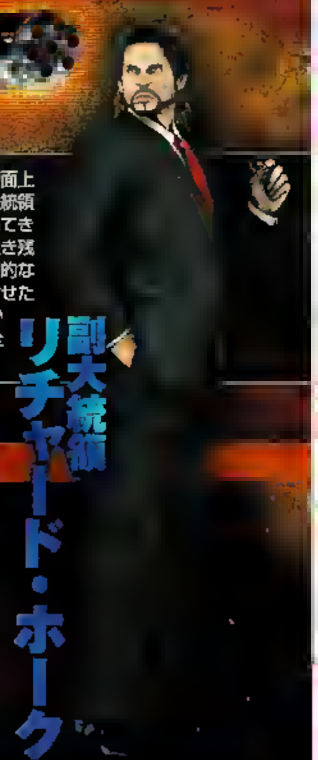
竹内 基本的にはランキングとダウンロードコンテンツをメインに考えています。ランキングはいろいろと趣向を凝らしている

クーデター勃発！ 大統領VS副大統領!!



リチャード専用特殊機動重装甲

運動機能や戦闘能力を何倍にも増強することができる特殊機動重装甲。人間を兵器として極限まで高める方針のもと、徹底した重装甲化、重火器武装、高機動化が図られている。副大統領専用機ということで、独自の外装となっている。



副大統領 リチャード・ホーク

大学時代、軍時代と表面上は大統領の親友だが、大統領に対して劣等感をいだいてきた。有能なものだけが生き残るべきであるという選民的な思想と、大統領を屈服させたいというかつての思いから、クーデターによる全米制圧を行った。

STORY

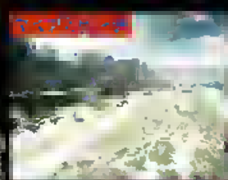
突如、全米各地で米軍がクーデターを起こした――副大統領の叛乱である。クーデター軍はホワイトハウスにまで侵攻。大統領はエアフォースワンへ辿り着き、緊急脱出に成功するも、数日後、副大統領による演説が放送された。「大統領はテロ組織と癒着し、私腹を肥やしていたのだ！ 大統領と極悪テロリストは、アメリカ合衆国全体の敵である！」と。みずからの潔白の証明とアメリカ全土を救うため、過酷な戦いへと突き進むことを余儀なくされた。

アメリカ全土が戦場だ！

クーデター軍の一斉侵攻により、全米の各地が制圧された。アメリカ全土を奪還すべく各地に乗り込み、クーデター軍を叩きつぶせ！











舞台は全米ということで、実在する街が戦場となっている。どの街も忠実に再現され、臨場感を増している。

ので、軽い気持ちで楽しんでもらえるものになりますよ。ダウンロードコンテンツには2種類あって、ひとつは音楽です。BGMは、CDからXboxに取り込んだものをかけられる仕様になっているんですが、ダウンロードした曲も同様に設定できるようになってます。ふたつ目は武器です。とは言ってもXbox Liveに接続できないユーザーもいるわけですから、"これがないとクリアーできない"、"攻撃の幅が広がる"、"ものすごく強い"といったものではなく、どちらかといえば"おもしろ武器"というテイストになるので、未接続の方もご安心ください。

――現在の完成度はどれくらいですか？

竹内 素材はそろっているので、あとはそれらの調理です。70パーセントくらいでしょうか？ 12月には発売になりますので、ご期待ください。

体験版をプレイ 破壊を極めろ！

東京ゲームショウで出展され、いまは大手ゲームショップでプレイ可能な『メタルウルフカオス』体験版だが、読者の中にはプレイできない環境の人もいるはず。ということでフロム・ソフトウェアに伺い、その内容をチェックしてきた。注目！

ゲーム起動後、まずはE3で公開されたムービーが流れる。さっそくスタートボタンを押すと、操作説明が表示。ざっくりと操作方法を説明すると、アナログスティックで自機の操作、右左のトリガでそれぞれの手に持つ武器での攻撃となる。要するにつねに2種類の武器をぶっ放せるってこと。右手のマシンガンで牽制しつつ、左手のバズーカでトドメを刺す、なんてことが可能だ。武器攻撃はサイト内に敵を捕らえないと当たらないんだけど、右アナログスティックをクリックすると、敵を自動でロックオン。この機能のおかげで、攻撃を当てるのに苦労するなんてことはなかったぞ。そのほかは、Aボタンでジャンプ、Xボタンがブースト（ダッシュ・空中可）、Yが踏み付け攻撃、Bが武器の持ち替えというボタン設定になっている。

プレイしてまず思ったのは、重装甲って小さい！ってこと。歩兵相手に戦う場面があるんだけど、あんまり大きさが変わらないんだよね。パワード"スーツ"ってのを実感しました。このほか登場する敵は、軍用ヘリコプター、戦車などの現用兵器。とは言えボスだけは、オーバーテクノロジー気味の自走レーザー砲が出現。全体をとおして、体験版だからか相手の攻撃は痛くなく、こちらの攻撃はバリバリとダメージを与えられるという感覚で、気持ちよくプレイできた。このバランスは、さすがに製品版では変わりそうかな。

体験版のステージは、チャイナタウン。町中にクルマや看板が数多く配置されているが、これはほとんど破壊可能。破壊の爽快感は個人的には『O・TO・GI』以上と感じられた。クリアーまでの時間は10分程度と短いステージだが、『メタルウルフカオス』のおもしろさの可能性が、十分体験できる内容だったぞ。

これがアメリカを守る特殊機動重装甲だ！

POWERED SUIT

主人公の大統領、そしてライバルとなる副大統領が乗り込む特殊機動重装甲の性能を紹介しよう。重装甲、重火器武装、高機動化されたパワードスーツを身に纏った人間は、あらゆる作戦行動をこなす兵器となる。今回は特殊機動重装甲の持つ機動性能、使用可能な重火器の一部を紹介しよう。モンスターマシンが見せる、最高のアクションを感じてほしい。

機動性能 Action

身に纏うことで、驚異的な身体能力を発揮することが可能となっている特殊機動重装甲。その機動性能はとくに優れており、背後のバーニアを使用したダッシュ、ジャンプは通常の地上兵器を遥かに凌駕する。回避行動にも使用でき、超人的な移動が可能になる。



↑←重装甲の操作は、筋肉伸縮時に発生する微弱な電磁パルスを読みとり、体の動きを先読みする方式。そのため、パイロットは操作というより、肉体が強化された感覚を得る。



風雷の如き運動能力

←↓驚異的な身体能力を得られるわけだが、その操作形態のため、パイロットの素養が戦闘能力を大きく左右する。かなりの熟練が必要だが、能力次第では、一個師団相当の戦力になるという。







←地上[illegible]走[illegible]疾[illegible]ミサイル[illegible]回[illegible]だ！

捉えることは不可能！



ガトリング砲

←多砲身のガトリングガン。驚異的な速射能力で、弾を発射できる。敵の一掃に使えそうだ。

リアルタイム換装





←↑コンテナに収納された武器は、瞬時に装備可能となっている。戦況に応じて、効果的な武器を選ぶのだ。

↓拡散する弾丸を発射する重火器。[illegible]速度はないが、一度に広範囲の敵を沈めることができる。歩兵などはひとたまりもない。



ショットガン

マシンガン



↑連射系武器の代表格。ガトリング砲とは異なり、機動力を維持したまま速射できる。撃ちまくって敵を倒せ！

武器 Weapons

特殊機動重装甲の最大の特徴、それは背部に取り付けられた巨大な武器収納コンテナだ。あらゆる局面に対応できるよう、複数の武器を携帯できる設計になっている。コンテナの中身は作戦に応じて変更可能。左右には別々の武器が装備可能なので、戦況に応じ使い分けよう。

グレネードガン

→[illegible]ともに爆発する砲弾を発射。威力が大きく、爆風による広範囲へのダメージも期待できる。



→電磁力によって砲弾を加速し、撃ち出す兵器。ゲーム内ではタメ撃ちが可能で、高威力—



レールガン





バズーカ砲

←大口径の砲弾を撃ち出すバズーカ砲。建造物や戦車などの装甲も、一撃で粉砕する威力を持っている。空中でも発射可能。

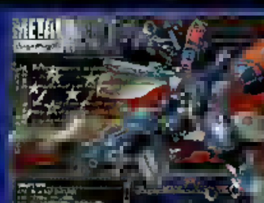
↓強力な火炎放射を浴びせる兵器。連続放火により、熱暴走を引き起こすことが可能だ。飛距離はないので、接近戦で使う兵器なのだろうか。

火炎放射器



サウンドトラック投票！

「METAL WOLF CHAOS」を予約、または先着購入すると、オリジナルサウンドトラックが特典としてつく。しかも、アルバムの楽曲内容はリクエスト方式。MWCオフィシャルサイトにアクセスし、候補曲を試聴→お気に入りの曲に投票。上位10曲がアルバムに収録されるのだ。さあ投票しよう！
http://www.fromsoftware.jp/main/soft/mwc/



目指せ！ 高額賞金獲得!!
やり込みコンテスト支援攻略開始!!



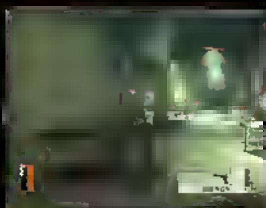
HITMAN CONTRACTS
ヒットマン：コントラクト

いよいよ発売間近！ 本誌ではこれから数号にわたり、全12のミッションで暗殺者の最高称号"サイレントアサシン"を獲得するための攻略を展開していく。大いに参考にしてやり込みコンテスト入賞を狙ってほしい！

ヒットマン：コントラクト	スニーキング・アクション・アドベンチャー
アイドス	IO Interactive
10月14日発売予定	6090円［税込］
——	1人
非対応	18歳以上推奨
32ブロック	攻略小冊子「完全暗殺マニュアル」同梱

サイレントアサシンへの第一歩！ 暗殺者の心得!!

強固な兵士や護衛たちが巡回する敷地などに単身潜入し、ターゲットの暗殺任務を遂行していく本作では、"隠密行動"がすべての基本となる。ここでは、効率よく任務を進めるために必要な基礎知識や、最重要となるテクニックを確認しておこう。



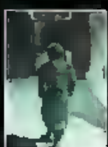
←敵と正面から戦ったのでは体力が持たない。

任務が始まったらこれだけ確認しよう!!

まず"BACKボタン"で任務内容を確認し、"白ボタン"でターゲットの居場所と移動ルートなどもチェックする。"①(重要ポイント)"の場所へ行けば、任務内で有用な服や武器が手に入ることが多いぞ。



←スタート地点にアイテムがある場合も多い。



人の目を欺き任務の地へ潜入

47の任務開始時の服装は、黒いスーツに赤ネクタイと、いかにも特徴的。変装による周囲への同化は必須だ。潜入後も、武器を他人に見られるなど警戒されるような行動は慎むべし。

潜入場所に応じて変装

変装するといっても、潜入する場所に無関係の人間に変装したのでは意味はない。巡回中の警備など、その場所にいてもおかしくない人物になりすますのだ。



←47の服装だと、大抵は見つかった瞬間に攻撃されてしまう。

武器の扱いは細心の注意を

デフォルトの服や"一般人"の服装をしているときは、武器を人目にさらしてはならない。武器は使うときだけ取り出し、使ったらすぐにしまうことを忘れずに。



←肉屋の服で肉用フックなど、装備しても問題ない組み合わせも。

人間やエリアの"属性を見極めろ！

任務中に登場する人物には"一般人"や"護衛"。エリアには"公道"や"私有地"といった属性が存在する。作戦現場にいる人間やエリアがどういう属性なのかをいち早く把握し、変装する服装や装備品などを選択しよう。

人間

●一般人　武器装備は不可。公道では警戒される可能性が低いが、私有地への進入は制限。47の服ではこの属性。

●護衛・警備　武器装備が可能だが、ほかの護衛から警戒されやすい。SWATの服など、防弾性能があるものも。

エリア

●公道　一般人の服装をしていれば警戒度は上がりにくい。場所によっては進入禁止になっているので注意。

●私有地　特定の服装以外では発見された瞬間に攻撃される。公道からの入り口で身体検査があることが多い。



音もなく一瞬でターゲットを暗殺

任務中は、暗殺ターゲットはもちろん、服を奪うために周囲の人間を始末する場面などが多々ある。このとき正面から銃で攻撃するのは厳禁。あくまで気配を消し、"暗殺"に徹すること。

"気づかれない"ことが第一

攻撃対象に気づかれると、本人や周辺の護衛なども巻き込んでの銃撃戦へと発展してしまう。相手の視界や移動ルート、周囲の人の目などを徹底的に観察しよう。



←理想は、対象の背後から忍び足で接近し、ワイヤーで暗殺！

暗殺の基本は"一撃必殺"

銃を使って暗殺するときの注意点。一発で仕留め損ねると、警戒されると同時に正体がばれる場合も多い。カーソルを確実に頭部に合わせ、確実に始末すべし。



←スナイパーライフルは狙いを定めやすいうえ、威力も高い。

高ランクを狙うときは殺害ではなく気絶で！

本作ではミッションクリアー時に、殺害人数や警戒された回数などに応じてランク付けがされるが、暗殺ターゲット以外の人間も手にかけた場合、高ランク獲得は望めない。そこで便利なのが、つねに標準装備される"注射器"などの、相手を気絶させられる道具。眠らせたすきに服や武器を奪ってしまおう。



←気絶させた人間も、物陰に隠して見つからないように処置。



←ミッションによってはスタンガンなどが手に入ることも。

サイレントアサシン獲得条件を把握し、いざ任務開始！

数ある暗殺者の称号の中で最高位の称号とされるのが"サイレントアサシン"だ。本誌ではその獲得手順例を紹介するに止まらず、いかに最速で獲得するかにまで突っ込んで攻略していく。編集部タイムなども参考に、各自やり込みに励んでほしい。


←走っても警戒されにくい場所が意外に多い。

武器コレクションコンプリートへの道！

ライフルなどの大きい武器は懐に隠せないため、一般人の服装のままで持ち歩くのは危険。すべての任務を完了させ、さらにある程度の敵を始末して安全を確保してから、持ち出すようにしよう。


←目当ての武器を拾い、すぐにゴールを目指す。

隠密性を最大に

文字どおり潜入がばれないことが条件。変装を見破られる、一般人の服装時に武器を装備しているのを見られる、始末した死体を発見される、ピッキングや変装中の姿を見られる、などが"隠密性"下降の理由となる。

●敵に"正体がばれた"ら失敗
●死体が発見されるなどの細かい"警告"も避ける


←正体がばれたと一度でも表示されたらサイレントアサシンは不可に。


→そのほかの"警告"でも積み重なると痛い。とくに死体の隠し場所に注意。

攻撃性を最少に

おもにターゲット以外の人間を殺害すると上昇。とくに一般人を殺してしまうと、サイレントアサシンの獲得は困難になる。また、銃弾が命中しなくても、銃を発砲すること自体が"攻撃性"上昇の原因になる。

●暗殺は銃よりワイヤーや刃物
●銃弾が外れても攻撃性は上昇
●ターゲット以外を手にかけない


←一般人を殺傷すると攻撃性は一気に上昇。高ランクは望めないぞ。


→誰もいない場所で銃を撃っても、攻撃性は少しずつ上昇していく。

MISSION 1 悲しみの終幕、苦悩の始まり

任務内容 ●収容所からの脱出　ターゲット

収容所から脱出するのが任務。おもに"非武装の患者"、"武装した患者"、"SWAT"の3種類の人間が登場する。SWATは、47が地下のエレベーター付近に到達すると突入してきて1階から3階を占拠し、武装した患者の排除を始める。ここでは患者に変装するが、武器を装備せず、屋外と2階の一部区域に入らない限り、SWATに変装がばれることはない。

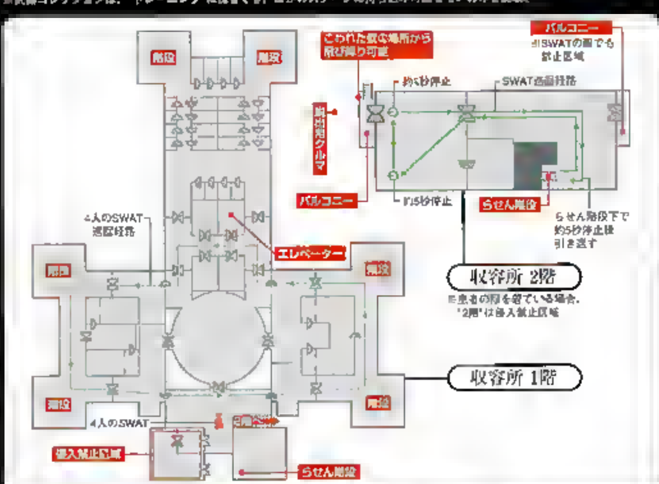
サイレントアサシン獲得チャート

1. 死体から鍵を入手する
2. エレベーターで2階へ向かう
3. 患者の服に着替える
4. スタンガンを入手する
5. 1階のらせん階段に向かう
6. SWA[illegible]させる
7. SWATの服を奪う
8. [illegible]で[illegible]出する

武器コレクション

CZ2000（スタート地点の隣りの部屋）	SG220.S（外にいるSWAT）
AUG（SWATが所持）	SDV（外にいるSWAT）
SP12（SWATが所持）	CZ2000×2（サイレントアサシン報酬）
ENFCR（2階重要ポイントの部屋）	

※武器コレクションは、"トレーニング"に保管でき、ほかのステージに持ち込み可能なモノのみを記載。



サイレントアサシン取得ポイント解説

2 移動の基本は"走り"で

このステージでは、武器を見せない限り"非武装の患者"には一切警戒されることはなく、自分が患者に変装すれば、SWATの目もごまかせる。チャート5までは走って移動するのが基本になる。


←チャート6以外では武器を出さない。それさえ守れば、正体がばれる危険は皆無。

6 らせん階段下で待機

外に出るときは、患者の服だと攻撃を受けるためSWATへの変装が必須。1階のらせん階段下で壁に背中をつけ、2階からSWATが降りてくるのを待ち、背を向けたらスタンガンで気絶させよう。


←らせん階段の部屋には非武装の患者もいるが、彼は無視してかまわない。

5 勃発する戦闘は無視

収容所の1階と2階にいるSWATは、武装した患者を見つけると攻撃を始める。だが、仮にその場に居合わせたとしても、こちらが武器を出さない限りSWATは無害。無視して脱出に専念すべし。


←流れ弾に当たる危険性はあるが、ダメージを受けるだけなら大きな問題はない。

8 はしごを使わず飛び降りる

あくまでタイムを短縮するためだけのテクニックなので、体力が少しでも減っているときは避けるように。はしごのすぐ横の壁を見ると少しだけ崩れており、そこから飛び降りることができるぞ。


←飛び降りると体力のほとんどを持っていかれる。急いでクルマで脱出しよう。

地下収容所の開かずの扉の中には何が!?

スタートマップである収容所の地下を探索してみてほしい。右の地図AとBの場所に開かずの扉があることに気づくハズだ。この扉、終盤のミッションであることをしてから来ると入れるようになり、貴重な武器を入手できるらしいのだが……その方法とはいったい!?



サイレントアサシン獲得 ●編集部クリアータイム 1:56

脱出のみという任務内容のため、タイムを削るのは苦労。今回紹介したバルコニーからの飛び降りなど、細かい短縮を積み重ねるしかない。さらにタイムを縮めるとしたら、服を奪うSWATへの対応がポイントか？ 患者の服のまま外へ出る方法でもあれば……。

MISSION 2 狂乱と暗殺と

任務内容	ターゲット
●"ミートキング"キャンベル・スタロックを暗殺 ●弁護士アンドレイ・ブスクスを暗殺 ●依頼人の娘を救出 ●敵地から脱出	●キャンベル・スタロック ●アンドレイ・ブスクス

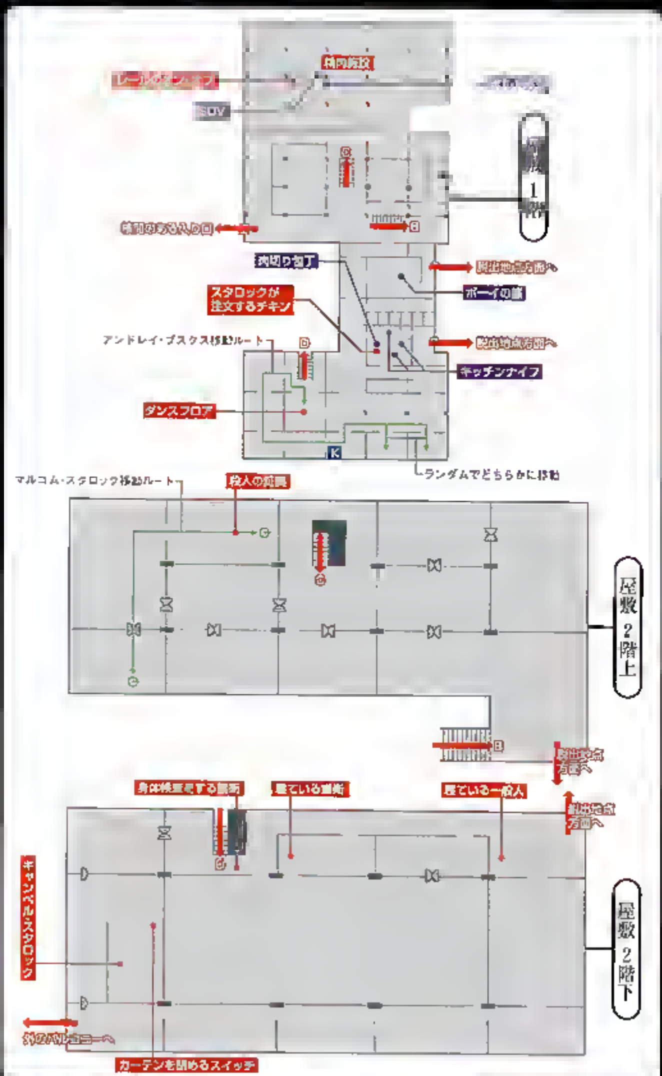
このミッションでは、ターゲット自身や暗殺に有用なアイテムが移動することが多い。そのため、それにたどり着くタイミングひとつで、サイレントアサシン獲得のタイムが大きく変化する。まずは、スタロック(兄)の食事となるチキンの回収がオススメ。一度運ばれると、戻ってくるまでにかなり時間がかかるからだ。屋敷に入ったらキッチンへ急げ!

サイレントアサシン獲得チャート

1. 眠っている肉屋の服を奪う
2. すべての銃器を捨てる
3. トラックの扉を閉める
4. 身体検査を受けてから建物内に入る
5. 厨房でチキンにナイフを仕込む
6. 1階マップDから2階へ向かう
7. カーテンを閉めスタロックを始末
8. 1階マップBかCから2階へ向かう
9. 殺人の証拠を回収する
10. 1階でボーイの服に着替える
11. 個室でブスクスを暗殺
12. トラックで脱出

武器コレクション

CZ2000(護衛が所持)
MP9(護衛が所持)
SDV(1階精肉施設)
マイクロウージーX2(サイレントアサシン報酬)



サイレントアサシン取得ポイント解説

1 肉屋は一定時間で目を覚ます

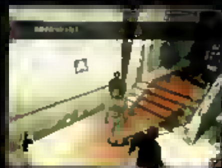
スタート地点にいる肉屋から服を奪うのだが、彼は眠っているだけ。そのままにしておくと目を覚まし、護衛に助けを求めに行ってしまう。屋敷に向かうまえにトラックの扉を閉め、閉じこめておこう。



←外の赤く光っているランプが、緑色に変化すれば扉が閉じたサイン。

2 銃器の持ち込みは一切不可

このミッションでは身体検査が多い。初期装備の銃器はもちろん、肉用フックも捨てておこう。たとえ肉屋であっても、2階に入る際の身体検査で肉用フックが見つかると攻撃されてしまうので注意。



←注射器とワイヤー以外はすべて捨てる。暗殺武器はキッチンで入手だ。

5 スタロック(兄)をさきに始末

スタロック(兄)のもとへ行くには、彼の食事であるチキンを運ぶ方法が早くて安全。ミッション開始時にキッチンで調理人がチキンを用意するので、まっ先にキッチンナイフと合わせて回収しよう。



←一定時間が経過すると、調理人は自分でチキンを運び始めてしまう。

6 ここでも"走り"でオーケー

走って移動すると護衛から多少警戒されるが、すぐに通り過ぎれば攻撃されることはない。スタート後のチキン回収と、その後の移動の速さによっては、さらなるタイム短縮も可能だ(下のカコミ参照)。



←大勢の護衛にかまってはならない。身体検査にのみ、素直に従おう。

7 女が背を向けたらす速く

スタロック(兄)のもとにチキンを持っていくと取り巻きの女が外へ出て行く。音を立てなければふり返らないので、背を向けたらすぐに仕込んだ武器を取り出し、スタロック(兄)を葬り去ろう。



←女がここまで進んだら行動。チキンを貪るミートキングを亡き者に。

9 スタロック(弟)も始末

2階の"殺人の証拠"付近には、ミートキング弟のマルコムがいる。彼はターゲットには設定されていないものの、殺害しても"攻撃性"判定に影響はない。見つかると追ってくるので始末しておこう。



←チャート5で入手したキッチンナイフなどで切りつけるのがオススメ。

10 本物のボーイに注意

屋敷内にいるボーイはひとりだけ。そのため本物のボーイに姿を見られると警戒され、護衛を呼ばれる。彼はマップ上で"一般人"として表示されるので、面倒でも自分の目で索敵しながら移動を。



←人が多い屋敷ではボーイが単独になる場面は少なく、眠らせるのも困難。

11 ボーイがいないか確認

弁護士、アンドレイ・ブスクスは地図1階右下の個室で眠るため、ここで始末するのが基本。だが、この個室にはときどきボーイも入ってくる。攻撃の瞬間を見られてしまう失態だけは避けるように。



←す速い行動がカギ。キッチンナイフなどの刃物なら一撃で始末可能。

さらなるタイム短縮を狙うには……

チャート5までを手早く済ませ、1階マップ K 地点まで走って移動しよう。その時点で、ブスクスがダンスフロア方面から K 地点に歩いてきていれば、そこで彼を暗殺できる。セーブを利用して挑戦してみよう。



←キッチンナイフを装備し、アンドレイが扉を開けたらすぐに扉を閉める。



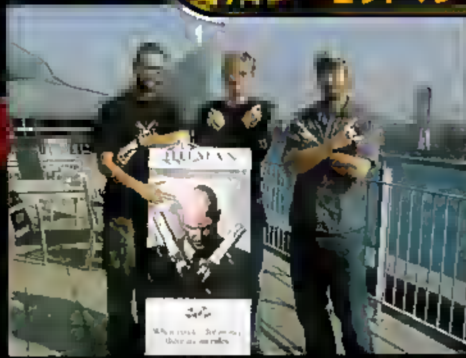
←後ろの護衛が扉を開けるまえに始末。首を切るモーションが出れば成功。

サイレントアサシン獲得編集部クリアータイム 3:16

ターゲットや重要アイテムが移動するため、それらのパターンを完全に把握しないと余裕で10分以上はかかる。マップ調査がいかに重要かを学べるステージだ。左のタイムはつねに走っているような状態での攻略なので、さらに削るとすれば扉の開閉などのロスか?

『ヒットマン：コンクラクト』開発メーカー
IO Interactiveを直撃!!

ここからは、デンマークに居をかまえる『ヒットマン』シリーズの開発会社、IO Interactiveのスタッフインタビューをお届け。前作『サイレントアサシン』発売時の取材に続いて本誌2度目の登場となる彼らは、みな大の親日家。今回、『コントラクト』を使って大々的に行われる"やり込みコンテスト"についても、日本のゲーマーがどのようなやり込みプレイを見せてくれるのか、非常に大きな興味と期待を寄せていたぞ。



⬅『コントラクト』メインスタッフのお三方。左から、グラフィックデザイナーのTHOR FROLICH（トー・フローリック）、テクニカルプロデューサーのHAKON STEINO（ヘイコン・ステイノ）、ゲームディレクターのRASMUS HOJENGAARD（ラスムス・ホエンガード）。IO社屋上の爽快なテラスにて撮影。

IO Interactiveマメ知識
1998年設立、北欧デンマークはコペンハーゲンにあるゲーム開発会社。代表作はもちろん『ヒットマン』シリーズで、なかでも『2』（日本での『ヒットマン：サイレントアサシン』）は全世界で200万本の大ヒットを記録。現在は約80名のスタッフで2本の新タイトルを鋭意制作中。

さらに不吉さを増した『ヒットマン』の世界を存分に楽しんでください！

――前作からわずか1年ちょっとというスピードリリースとなる本作ですが、開発自体はいつから？

IO 昨年の夏の始めから構想や下準備を始めて、夏の終わりにはもう本格的に開発を始めました。スタッフを集中させて一気に作り上げたので、開発自体はかなり早かったですよ。（先行の北米・欧州版は今年4月に発売、好調なセールスを記録）

――本作でのテーマをひと言で表すとすると、どんな感じでしょう？

IO その名のとおり"コントラクト（契約）"、あるいは"不吉さ"でしょうか。『コントラクト』では、『ヒットマン』シリーズの世界観やスタイルを残しながら、よりダークな雰囲気を表現してみたかったんです。今回、特徴的なのは、超人的な能力を持つ47が"傷を負う"ということ。彼の夢を追っていくという構成にすることで、前作との違いを見せたかったという狙いもあります。また、前作でできなかった点をもう一度きちんとやりたい、という思いもありました。操作性の改良とか、レベルデザインの作り込みなどですね。

――今回、とくにこだわった点は？

IO やはりグラフィック、とくに視覚効果にはかなり力を入れました。映画ではよく、撮影したフィルムに後処理を加えて雰囲気のある映像を作ったりしますよね？『コントラクト』ではそれと同じように、もとの3D映像にいろいろな効果を加えて、霧を出したり、雨を降らしたりと、ゲーム中の映像に独特の雰囲気を醸し出そうと注力しました。当初は、前作のグラフィックエンジンをベースに作ろうと考えてたんですが、けっきょく作っていくうちにほとんど作り直しちゃいました。

――では苦労したのは、やはりグラフィック面が大きかった？

IO というより、"時間"ですね。自分たちの作りたいものを、限られた時間の中でいかに作るのか？　もう毎日ストレスの連続ですよ（笑）。

――新しい要素や追加要素に関しては、どんな感じでしょう？

IO 武器に関しては、銃器ももちろん増やしましたが、手持ちの武器を充実させました。ビリヤードのキューとか肉用のフックとか、武器として使える道具が増えています。あとは、"環境を暗殺に使える"という点ですね。ベッドルームの枕を押し当てて窒息させたり、ガソリンをまいて爆発させたりと、いろいろなものを利用できるようにしました。

――当然、敵AIも強化や改良を？

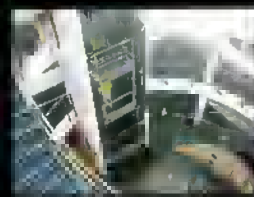
IO 本作では護衛や警備の敵が、47の動きに対してより多彩な反応を見せます。警戒の判定などは、よりクリアーに改良しましたので、攻略は進めやすいハズです。

――ボリューム面ではどうですか？

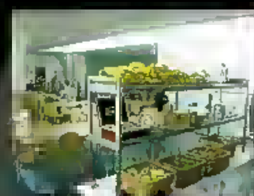
IO 今回は、前作よりも意識的に短くしました。前作はあまりにも長すぎて、ストーリーの最後までたどり着けない人がたくさんいたんです。『コントラクト』ではステージ数を減らし、そのぶん、各ミッションの中身を濃くしてあります。今回は隠し要素も多く、たとえば最初に来たときは入れない部屋でも、後半のミッションでカギを入手してから来ると、ドアが開いて貴重な武器が取れたり。ステージをまたいで拳銃を集め、二挺拳銃をそろえたり。また、違うミッションで入手した武器を持ち込むことで、まったく違った攻略方法が生まれたりと、さまざまな遊びかたを用意しています。

――47といえば、いろいろな服装も楽しいですよね。

IO ホテルでベルボーイの服を着ると、47にはサイズが小さすぎて、ちょっと笑えたりもします。そういうちょっとしたユーモアは大好きなので、けっこう入ってますよ。じつは、47に女装させるなんてことも考えたりしたんですが、彼にはクールな男でいてほしいので、そこまでやっちゃうとやり過ぎかな、と（笑）。



⬅同社内観。吹き抜けの中心をエレベーターが……



⬅専属のシェフが三食をまかなう、大充実の食堂。

――ちなみに、"47"の名前の由来は"47体目のクローンだから"ですよね？　では、そもそもなぜ"47"という数字を選んだんですか？

IO ヒトはすべてのDNA、細胞の核に23組46本の染色体を持っていると言われています。彼は超人的なクローンなので、それに1を足して47に……というわけですね。

――おきまりですが、最後に日本のユーザーにメッセージを！

IO 『ヒットマン』といえば、やはり自由度の高さ。ぜひ、いろいろな遊びかたを試してください。全ステージ・サイレントアサシン獲得にも挑戦してみてほしいですね。皆さんからのやり込みコンテスト作品も、とても楽しみにしています。

報酬総額100万円 やり込みコンテスト開催迫る！

既報のとおり、本作を使用しての"やり込みコンテスト"がソフト発売と同時に開始される。PS2版との合同開催だが、Xbox版使用者のみを対象にした賞もあるので、賞金を狙うなら絶対にXboxユーザーのほうがお得！　たとえゲームがヘタでも、アイデアー発、"自由課題"のほうで賞金をゲットだ！　本誌からも、あのライター（p79）がガチ挑戦するかも!?

キャンペーン概要

「ヒットマン：コントラクト」Xbox版、プレイステーション2版の購入者を対象に「やり込みコンテスト」を開催。ふたつのカテゴリー（選考基準）を設定し、各カテゴリーの受賞者に賞金（商品券）を進呈。そのほか特別賞もあり。賞金総額は100万円!!

	A．サイレント・アサシン・コンテスト（タイムアタック）	B．クレイジー・アサシン・コンテスト（自由課題）
選考基準	すべてのステージを"サイレントアサシン"の称号を得てクリアーしたときの総合タイムで競います。攻略方法は自由！　最速タイムを叩き出せ!! 【審査員　アイドス＋エンターブレイン】 ※全ステージのプレイ映像と総合スコア画面が収録されている映像を送付	ゲームの自由度をフルに活用し、誰もが気がつかなかった"やり込み"を競います。評価も方法も自由！　独自のルールを設定したスゴ腕やり込みや、おもしろいやり込みなどすべてが自由！　開発者を驚かせ！ 【審査員：IO Interactive】 ※やり込みが映像としてわかる範囲を収録した映像を送付
賞品	●やり込み大賞 「ヒットマン：コンクラクト」やり込み大賞――賞金10万円（商品券） 「ヒットマン：コンクラクト」やり込み優秀賞――賞金5万円（商品券） A．B各カテゴリー：大賞各3名（計6名）、優秀賞各2名（計4名）	●特別賞（受賞から漏れた方の中から、抽選で決定） アイドス賞――賞金1万円×10名（協賛者：アイドス） Xbox特別賞――賞金1万円×10名（協賛者：マイクロソフト）

応募要項

【応募期間】2004年10月14日～2005年1月15日　※1月15日到着分まで

【応募方法】応募要項に従い、プレイ映像のビデオをエンターブレイン「ヒットマン：コントラクト」事務局に送付。

【必要事項】住所、氏名、年齢、電話番号、性別、メールアドレス（あれば）、プレイヤー名（あれば）、応募カテゴリー（A or B）、内容（クリアータイムorやり込みテーマ）、応募作品使用ハード

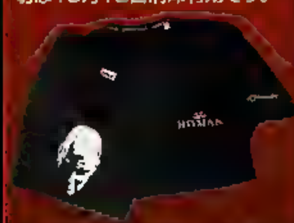
【応募に必要なもの】■上記の必要事項を記入した紙　■やり込み作品映像（VHS、ミニDV、DVD-R）※応募カテゴリー/氏名を記入したラベルを貼付　■アピールポイント、苦労した点などをまとめたレポート

【応募先】〒154-8528（株）エンターブレイン「ヒットマン：コントラクト」事務局　※応募に際しての送料は自己負担

【結果発表】2005年2月発売の週刊ファミ通、ファミ通PS2、ファミ通Xbox、ファミ通WaveDVDにて発表予定。なお、優秀作品は2005年3月発売のファミ通WaveDVDに映像収録予定。

恒例のおみやげプレゼント

『ヒットマン』シリーズのTシャツいずれかを5名にプレゼントします。113ページのあて先「ヒットマンTシャツ」係まで、住所・氏名・年齢・開発者へのメッセージを書いてご応募ください。応募締切は10月12日消印有効です。



⬆前作時に作られたVerもお蔵出し。どちらが当たるかはお楽しみ！





ファミ通チョイス おすすめ・おまかせ
「ファミ通チョイス」とはファミ通グループがおすすめするゲームタイトルです。

⬉⬆今回の締切ギリギリに飛び込んできた新規ステージの画像2点。左は肩にエンブレムをつけ、チームで活動するエリート。右は謎の建造物でスナイパーライフルをかまえるシーン。スコープ画面の作り込みにも注目！

HALO 2

ヘイロー2

SPEC FPS

ヘイロー2	SFシューティングアドベンチャー
マイクロソフト	Bungie Studios
11月11日発売予定	7140円［税込予価］
HDTV(D2)、5.1ch	
DP VC SR	15歳以上
	未定

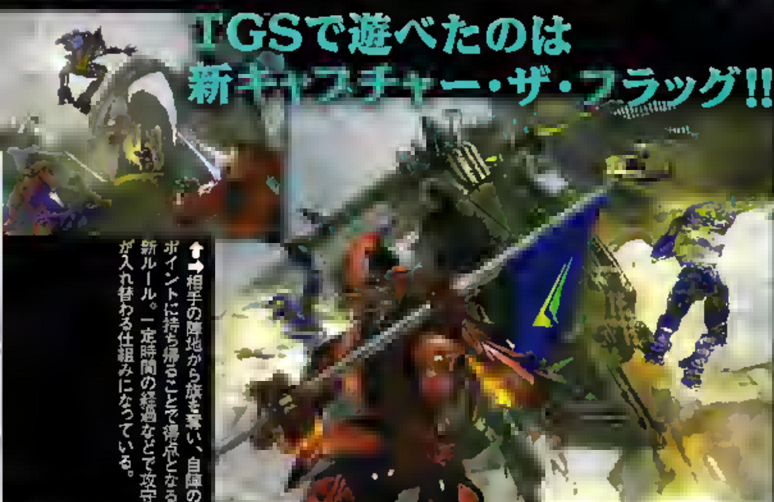
初回限定分は特製メタルケース仕様、プレミアムDVD同梱。リミテッドエディションXbox Live同梱版（8975円［税込予価］）は、初回限定版、Xbox Live12ヶ月ご利用カード、Xboxボイスコミュニケータ同梱

ついにプレイアブルで登場し、世界に先駆けて対戦が楽しめた東京ゲームショウ（以下TGS）。プレイできた人もできなかった人も気になる現時点での詳細を、出し惜しみナシでレポートしていこう。

遊んで遊んでここまでわかった具体仕様をチェック!!

発売日も11月11日に決定し、最終調整の段階に入っている本作。いままで紹介してきた新しい武器、新しいマップ、リニューアルされた要素などを実際に体験し、感嘆と興奮のひと時に震えたプレイヤーも多かったことだろう。今回のTGSでプレイできたのは1ステージ限定だったが、ステージ内のギミックが多数あり、前作との違いやゲームとしてのレベルアップが明確になっていたことも注目したい。今後、試遊体験できる機会があるかどうかは不明だが、間近に迫った発売日に向けての予習として、知識を蓄えるべくこのレポートを熟読しておきたい。

TGSで遊べたのは新キャプチャー・ザ・フラッグ!!

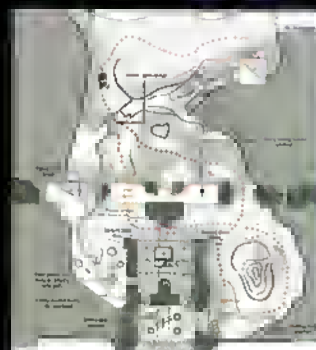


⬆➡相手の陣地から旗を奪い、自陣のポイントに持ち帰ることで得点となる新ルール。一定時間の経過などで攻守が入れ替わる仕組みになっている。

Check 1 マップの造りは？

NEW MAP

今回使用されたマップは"Zanzibar"（島）。海岸線から内陸部へと進み、中央に位置する巨大な風車の左右などから南部に広がる基地へと侵入、旗を奪うという形になる。基地の右側にはゲートがあり、誰かが基地内部にあるスイッチを押すとゲートを開いて車両で乗りつけられるようになる。基地への出入り口は6ヵ所ほどあるので、守る側としてはいかに目を配り、侵入／脱出ルートをつぶすかがポイントになる。緩急をつけやすい立体的な作りだ。



⬆乗り物は攻め手側のみに出現する。基地の手前で兵を落として横に回りこむ。

⬇海岸線と内陸部との境目には、内部に通路の走る巨大な塀が立っている。





⬅ゲートを巡る攻防は重要。旗持ちを逃がすなー

Check 2 新しい武器の具合はどう？ NEW WEAPONS

対戦において全世界の戦士が気になるのが、新旧の武器性能。両手撃ちについても確認してきたぞ。

サブマシンガン SMG

連射率が高く、接近戦での破壊力は非常に高いが、あまりに速い連射のために反動で銃身が跳ね上がってしまう。この特性をつかみ、反動を押さえ込んでおけば両手撃ちで活躍してくれそうだ。



⬅通路など、相手が回避できないような狭い場所での威力は絶大。あっという間に蜂の巣に！

エナジーソード ENERGY SWORD

下から上へと突き上げるようなアッパーの一撃で、相手に致命的なダメージを与える近接武器。出し終わったあとのスキも非常に大きいので、確実にヒットさせられる状況でのみ使っていきたい。



⬅ほかの武器を使って接近し、近距離ですばやく交換して必殺の一撃を加えるのがオススメかも。

バトルライフル BATTLE RIFLE

通常時は3点バースト、ズームにして撃てば速射性のあるスナイパーライフルとして使える武器。前作でのハンドガンを強化したような性能を持ち、使いこなせばかなり強力な武器となるだろう。



⬇連射は利かないが、装備した仲間たちが互いをフォローすれば問題ない。



⬆3点バーストをしっかりまとめられれば手早く相手を仕留められる。

戦闘で気づいた点

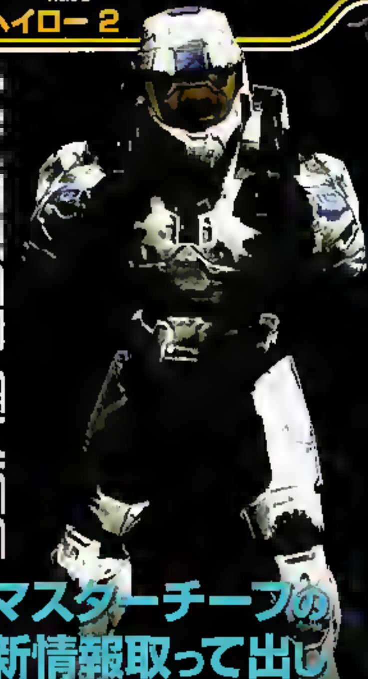
両手撃ちは片手で射撃するサブマシンガンやプラズマライフルなど、特定の武器で可能。その攻撃力は絶大だが、リロードの時間も倍以上かかるので倒し切らないと確実に反撃を受けてしまう。またグレネードは以前と違い、時間がきたら空中でも爆発するように。

新しい銃座は威力バツグン



➡基地には据え置きの銃座がふたつ置いてあり、これを使っての攻撃も強力だった。ただし敵の攻撃は回避困難。

MASTER CHIEF



マスターチーフの新情報取って出し

●チーフやエリートの体力表示が変化。いままではシールドが減ってから体力ゲージが低下したが、今回はシールド表示のみなので、うっかりするとすぐにやられる可能性も大きくなるぞ。
●チーム戦ではチームにエンブレムがつき、相手がどこにいるかすぐわかる。
●チームスレイヤーではチームの数を細かく分けられるらしい。ふたりチーム×8といった対戦も可能なようだ。
●ロケットランチャーの威力は相変わらずだが、さらに若干の追尾機能も備わったようだ。不規則な弾道で飛ぶ場合もあるので周囲も注意が必要か？
●コヴナントの戦車や揚陸艇などもキャンペーンで登場するとの情報アリ。



➡戦車はレイス、揚陸艇はファントム、輸送車両はシャドウという名前とか。



⬆シールドの回復が以前にも増して重要になる様子。立ち回りにも大きな変化が出る？

Check 3 乗り物の特性はどんな感じ？ NEW VEHICLES

気になる乗り物の特性もかなり変化し、戦略も新しくなりそう。判明した新性能をまとめてみよう。

ワートホグ WARTHOG

旧作ではマシンガンが備えつけてあったが、PC版と同じくロケットランチャーが搭載されていた。車両によって装備が違うこともあると考えていいだろう。足回りがだいぶよくなり運転しやすくなったが、パンクなどで動かなくなることもあった。



➡より一層縦横無尽に走り回れそう。火力アップもうれしい。



⬅最終的にタイヤがすべて壊れると運転できなくなる。銃座として使ってもいいがかなり危険になる。

ゴースト GHOST

左トリガを引くことで"ブースト"と呼ばれる加速運転が可能になったのが大きな変化。ブースト中はほとんど曲がれないので、要所で使っていくのが大事だろう。攻撃を受けたり障害物にぶつかると破損が進み、ブーストは使えなくなるようだ。



↘破損が進むと相手に体当たりしたときの攻撃力も低下していく。

⬅動けないゴーストを撃つと大爆発を起こす。敵陣に乗りつけて壊すのもアリ。

特報 SPECIAL

ロムから新情報が明らかに！

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース



←閉じられている橋に、怪しいスイッチ。取るべき行動はひとつ！



タイムスイーパーを待ち受ける数々の冒険！

➡キラキラと輝くネコ形のメダルを発見！ 前作でおなじみのメダル収集も健在のようだ。

発売日も決まり、さらに期待が高まる『ブリンクス2』。しかもオトロキの5040円（税込予価）！ 前作の倍以上の内容&ボリュームでこの値段は、ある意味価格破壊カモ？

先日の東京ゲームショウへの出展をまえに、ついに編集部にも体験版ロムが到着！ というわけで今回は、実際のゲームプレイから判明した具体的な情報と、そのプレイレポートをお届けしよう。時間や空間を操れる本作ならではの不思議なアクションは、想像以上に進化していた！

SPEC action

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	アクション
マイクロソフト	アートゥーン
11月18日発売予定	5040円［税込予価］
HDTV(D2)、5.1ch	
非対応	全年齢
未定	――

失われたクリスタルを捜索！

タイムスイーパー・パート

迫り来るタイムモンスターを倒しつつ、数々のトラップを乗り越えながらビッグクリスタルを捜すのがタイムスイーパー・パート。本作を象徴する特殊能力"時間操作"を使った四次元アクションが、最大の魅力だ。

新アクションを活用して突破口を切り開け！

段差をよじ登ったり壁にぶら下がったりと、アクション性が大幅にアップ。前作とは違って各ステージの時間制限がなくなったため、フィールドを探索したり、寄り道したりする楽しさも！



⬆せまいヘリでもぶら下がって移動。広いフィールドを自由に探索できるのだ。

砲台を奪い取れ！



←タムタム団の砲手を倒せば、乗り込んで逆利用可！



←掃除機で殴りつけることも可能に。ジャマな木箱などを壊せるぞ。

ふたり協力プレイ時は仕掛けも変化する？

画面分割で遊べる協力プレイでは、相手のピンチを"一時停止"で回避、なんて遊びかたも可能に。ふたりでないと入れない場所もあるようだぞ。



←協力プレイ時のみ遊べる、ステージ内のミニゲームなんかもあるのだ。

巨大すぎるボス登場！ どうやって倒す!?

片側が昼、もう半分が夜という不思議な島でタイムスイーパーを待ち受けるのは、主人公の10倍以上もある超巨大なボス！ 倒すカギとなるのは、やっぱり"時間操作"なのか!?



⬆巨体を揺らし、壁を殴り壊しながら迫ってくる。接近戦は無謀!?

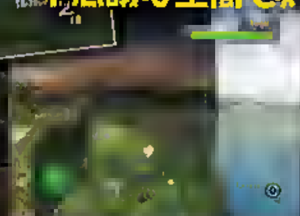


⬅全身、硬そうな岩石に覆われているが……弱点はどこなのか？

昼夜が入り乱れる不思議な空間で対決！



←タイムクリスタルを集めて、時間操作を有効に使おう。



←昼と夜の境界線。時間がねじれた影響だろうか？

体験版ミニレポート

新しい『ブリンクス』はココが変わった！

操作してみてまず感じたのは、テンポの向上。移動速度が速くなったり、動きながらでも掃除機を使えたりと、とくに基本動作の操作性がより快適に。ミスしたときの"リトライ"も、発動するかどうかを選べるようになったのだ。

チェック1 行動がす速く！

移動速度が上昇し、途切れることなく連続でアクションが出しやすくなった。ストレスなく動き回れるぞ。



←移動やジャンプをしながらでも、掃除機でアイテムを吸い込めるように。

チェック2 時間操作のチャンスUP

タイムクリスタルの総数が増え、さらに集めたときの"スカ"が廃止に。躊躇せず時間操作を使えるのはうれしい！



←モンスターを倒したときに出現するクリスタルの種類は、毎回固定になった。

チェック3 ステージがひろ〜い！

1ステージあたりのマップが格段に広くなり、開放感アップ。フィールド探索の楽しみもボリュームアップ！



←ひと目で全体を見渡せないほど広くなった。どんどん探索してみるべし。

お宝をこっそり手に入れろ!

タムタム・パート

厳重な警備体制がしかれた場所へ忍び込み、気づかれることなくお宝を盗み出すのがタムタム団の目的。おとりを出したり瞬間移動したりと、数々の"空間操作"を使って一風変わった潜入アクションが楽しめるのだ。

監視の目をかいくぐってまだ見ぬお宝を目指せ!

タムタム・パートの基本は敵に"発見されない"こと。逆に言えば、見つかりさえしなければ何をしてもオーケー。ギリギリの緊張感を楽しむべし。



←ふだんは見つからぬよう、そこそこ行動するのだ。

ときには大胆に行動!監視に見つかるな!!





↑→巨大クレーンの上に乗り、警備網を突破。結果よければ、すべてよし!

やっかいなタイムスイーパーはアタマを使って対処!

状況によっては、警備のタイムスイーパーと接触しなければならない場合もあるかもしれない。大騒ぎにならないよう、こっそり始末してしまおう。



←警備にパチンコで麻酔弾を撃つと、彼らは夢の世界へ旅立つ。



←バットを持っていれば、ジャマな相手もガツンと一発で場外へ!

グッスリ眠らせてアイテムを奪え!



↑眠った警備兵は、重要なアイテムを落とすことも。もちろん、即いただきだ。

最深部へ潜り込むにはヒラメキが重要なのだ

お宝の保管場所にたどり着くまでには、数多くのトラップを乗り越えなければならない。もちろん、なかにはちょっとアタマを使わないと解けないモノもあるが、それらの突破方法は決してひとつではない。どうすればうまく攻略できるかを考えるのも、タムタム・パートの醍醐味と言えるのだ。

たとえば扉を抜ける場合……



←扉が開いた瞬間に、タイムグレネード、発動!



→いかにも怪しげなスイッチ群を発見。3つあるスイッチにはどんな関係が?



→いっそ敵の見張りを眠らせてしまうのも手!?



←空間操作で地中から動きを偵察してみようか?

金庫のカギはスロット 気合いで目押しゴー!



↑大きな金庫を発見! スロットの絵柄をそろえれば幸せな未来が待っている?

タムタム団もメダル捜し!

集めるといいことがありそうなメダルは、タムタム・パートでも登場。メダル収集の楽しみは、タイムスイーパー・パートだけのものではないのだ。さて、メダルのごほうびは?

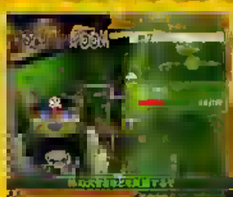


←タムタム・パートのメダルはもちろん、ブタをイメージしたデザイン。

こだわりキャラクターエディット

キミだけのヒーローを作り出せ!

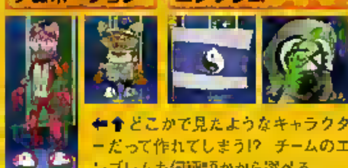
プレイヤーの分身となる主人公たちは、かなり自由に外見をカスタマイズできる。顔や体型、カラーなどの基本部分はもちろん、耳の大きさやしっぽの太さ、毛並みなど、細かい部分まで変更可能。世界に1体だけのキャラクターを作れば、思い入れも段違い?



←タムタム団もカスタマイズ可能。ヒゲも自由自在!

ウェアやボディーはもちろん エンブレムまで設定可能

プロポーション **エンブレム**



←↑どこかで見たようなキャラクターだって作れてしまう!? チームのエンブレムも何種類かから選べる。

ボディー



↑カスタマイズ項目は15以上。ネコは毛並みも重要だよね。

カスタマイズの要となる、基本体型を変更。かなり偏ったスタイルにすることもできるぞ。

ジャケット

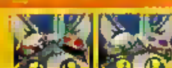
豊富なデザインから選ぶことが可能。カラーも変えられる。



→2色の組み合わせでカラーを決めるのだ。

ゴーグル

アタマのワンポイントアクセサリー。これもカラー変更できる。





グローブ

小さいけれど、意外と目立つ部分。思い切り派手にするのも、よし。



パンツ

カラーを選択。ジャケットとのバランスを考えてカッコよくキメるべし。



ブーツ

オシャレの基本は足元から、なんて言われるくらいだから重要かも。





月刊 MONTHLY BLINX TIMES

略してブリ通

ブリンクス通信 Vol.03

『ブリンクス』とアクションゲームLOVEなページ

毎度オナジミの『ブリ通』でございます。連載3回目だけあって、そろそろみんなもこのページのノリがつかめてきたんじゃないかな？ 『ブリンクス2』スタッフの皆さんはと言えば、11月18日の発売に向けて、現在開発の追い込み真っ只中。テンヤワンヤの中での取材だっただけに、心なしか目が血走っていたような……。そんな中で伺った貴重な談話を聞くべし!!



Omizo Presents 今月のアートゥーン

今月登場のスタッフは、このイラストを描いてくれている大溝さん自身。さすがブリンクスの生みの親のひとり、ネコへの愛情は……あり過ぎ？

ダブルディレクターが語る アクションゲームの魂

今月のテーマ 「敵」とは？

いい敵っていうのはやられてナンボ!?

アクションゲームにおける敵の役割っていうのはまず、"いて、うれしい"（笑）。それは半分冗談ですけど、敵というのはプレイヤーの目的の前に立ちふさがる存在ですよね。ひと口に敵といっても、適度にプレイヤーを"かまって"あげられるのが"いい敵"なんです。不用意にプレイヤーの前をウロウロして「ほら見たことか、オレの前に出るから倒されるんだ」っていう小さな達成感をプレイヤーに与えてくれるヤツ（笑）。いわゆるザコ敵ですね。最初は少数で登場して、序々に数が増えていく。それをくり返し倒しているうちに、プレイヤーはスキルアップしていく、という流れが理想的だと思います。『ブリンクス2』では同時に、プレイヤーを正解ルートへと誘導する役割もありますね。強い敵が出てくるほど、プレイヤーはゴールに近づいていると感じて、安心できますから。こうした流れの最後、クライマックスに"ボス"が登場することになるわけですが、それはまた別の機会にお話ししましょう。

障害という意味ではトラップもいっしょなんですけど、いちばんの違いは血が通っていない冷たい存在だということ。その点、敵キャラっていうのは、倒されたときにリアクションを取ってくれますから。より派手なやられっぷりを見せるほど、プレイヤーの気分を盛り上げられる。だから、場合によってはプレイヤーキャラよりも多くの表情が必要なんです。けっきょくのところ、やっぱり敵は倒されてナンボ。かといって、簡単に倒されすぎては飽きられてしまうから、強さの段階やバリエーションに幅を持たせて、いろんな対処法をプレイヤーに与えるわけです。



ゲーム内容によって敵の意味合いも変わる

ゲームの内容次第では、敵の存在意義が、これまで話した内容とまったく逆になる場合もあるんです。たとえば"敵に見つからないこと"を目的とするゲーム。『ブリンクス2』でのタムタム団パートのような遊びですね。こういったゲームにおける敵の存在っていうのは、プレイヤーに対する"おしおき"みたいなもの。簡単に倒せてしまっては、ゲームがうまく機能しなくなってしまうワケです。もちろん、強さを天井知らずに設定したり、プレイヤーを見つけた場合に攻撃をする積極度も高くすることになります。だからこそ、敵に見つからないようなアクションを取ることや、敵を出し抜いたときの達成感が産まれるワケですね。

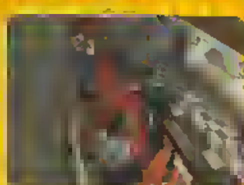


⬆タムタム団パートの敵ガードスイーパー。倒すのが難しいからこそ緊張感が産まれる。

大溝さんが語る 我がココロのアクションゲーム

『ブリンクス2』スタッフの心に残るアクションゲームを語ってもらうこのコーナー。大溝さんがゾンビ日記の中身（かゆ…うま…）が忘れがたいと語るのは、ゾンビモノの金字塔たるコレ。

「じつはゲームがヘタなので普段はあまり遊ばないんですけど、それでもハマりましたね。単純に『怖そうなゲームがあるぞ』って理由で手にとったんですけど、始めてみたら止められなくて。それまでゲームで"怖さ"を感じたことはなかったんですけど、ゾッとさせる部分と驚かせるの部分のバランスのよさに、グイグイ引き込まれました。セーブや銃の弾数が制限されているシビアさや、ロード時間さえも扉を開けるまでのドキドキ感に転じさせるといった、破綻のない世界観がすばらしかったんでしょうね。エンタメ化した結論は×かなぁ（笑）」

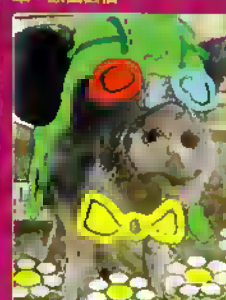


バイオハザード
プレイステーション（ほか）
カプコン
1996年発売

ウチのタムタム見てください!

筆：原田画伯

我が家ご自慢のペットさまを、原田画伯がかわゆくブリちゃん化してくれるコーナー…… と思ったら、今回届いたのはかわいいブタさん。もう何でもアリになってきましたが、かわいい動物写真、お待ちしています。



●東京都 ふた丸

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「月刊ブリンクス通信」係
e-mail : xbox@ml.enterbrain.co.jp

アートゥーンはみ出し取材記

編集部内でもウケのいい「今月のアートゥーン」のコーナー。しかし、開発スタッフ内では、自分がどんな描かれかたをされるのか、毎月ヒヤヒヤしてるとか。とくに大島さんは、和香さま好きを誌面で公表されて「なんでそんなこと書くの！」とちょっぴりご立腹だったとのこと。つぎに餌食になるのは誰だ!?（笑）。

このページの登場キャスト

ディレクター：大島直人 見かけはダンディなれど心は少年!?

ディレクター：松本卓也 お話好きの感覚派プログラマー。

アートディレクター：原田正道 おヒゲの敏腕デザイナー。子煩悩。

アートディレクター：大溝範子 ブリちゃんらの生みの親。紅一点。

アートゥーンってこんな会社 1999年に設立。モットーは"冒険心を持ったソフト開発"。代表作は『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』（Xbox）、『ピノビィーの大冒険』（GBA）ほか。


昨日の敵は、今日の友。
ベニート
お仕事：タムタム団リーダー
武　器：ひみつ
特　技：空間操作
（スペースコントロール）
性　格：お宝大好き！
BLiNX 2
BATTLE OF TIME & SPACE
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
ブリンクス
お仕事：タイムスイーパー
武　器：時間掃除機
特　技：時間操作
（タイムコントロール）
性　格：曲った事が大嫌い！
ブリンクスがさらにパワーアップして帰ってきた！しかも前作でライバルだったタムタム団も今度は主人公に大抜擢。おなじみ一時停止、巻戻し、早送りなど『時間操作』に加えて、タムタム団の特技はその名も「空間操作」。離れた場所にワープしたり、ブラックホールで敵を攻撃したり。空間操作を駆使して敵地に潜入し、お宝を盗み出そう！協力プレイや対戦プレイもできる、バラエティ満載の新感覚アクション「ブリンクス2」いよいよ発売！
www.xbox.com/jp/blinx2/
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース
2004年11月18日発売予定
希望小売価格
¥4,800
（税抜）
XBOX
it's good to play together
CERO 全年齢
ARTOON
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft、Xbox、Microsoft Game Studiosロゴ、Blinxは、Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です



XboxLiveでパイロットの腕を競え!

GUNGRIFFON ALLIED STRIKE

重厚な世界観とシビアなゲーム性を持つ『ガングリフォン アライド ストライク』。待望の通信対戦がついに実現！ 今回はマルチプレイを大特集するぞ！

MULTIPLAY マルチプレイで世界中の戦場を駆け回る!

近未来の仮想世界でありながら、リアルな戦場を表現しようとしている『ガングリフォン アライド ストライク』。その世界観に魅せられて期待値も上昇中。ファンの興味はミッションや使用機体、火器などさまざまだが、もっとも期待しているのがXbox Liveでのマルチプレイだろう。

今回はマルチプレイへ参加するまでの過程や使用機体、マルチプレイならではの戦術などを紹介していこう。いまからマルチプレイの基礎を学んでおけば、発売当日から迷わず世界中の戦場に立てるはずだ！

マルチプレイの流れ



↑ログイン後はクイックサーチですぐにゲーム参戦。CREATE MATCHで独自ルールの部屋を作れる。



↑➡CREATE MATCHでは、ゲームルールや制限時間、MAP、参加人数などを設定。TEAM DEATH MATCHは、チームの殲滅戦なのだろうか。





準備を整え戦場に飛び込め!

⬅すぐに戦闘参加するもよし、自分の腕に見合った対戦相手を見つけるもよし。準備が整ったら、対戦スタートだ！

ガングリフォン アライド ストライク	アクションシューティング
テクモ	ゲームアーツ
今冬発売予定	価格未定
未定	
OP ―― (そのほか未定)	未定
未定	未定

機体性能を最大に活かして戦え!

マルチプレイでは、さまざまな機体を使用できる。個々の機体には特徴があり、その機体性能を十分に発揮した戦いかたが勝利を導くだろう。12式やヤークトパンターの空中機動、スーパーオートルーシュやティーガーの重火力、マンモスの重装甲など特徴を理解しておけば、戦術も思いつくはずだ。



↑HIGH-MACSの特徴といえば、やはり空中機動だろう。空から攻める作戦が立てられる。



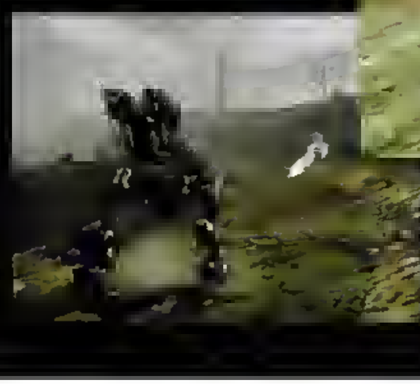


⬅↑古来から上空からの攻撃は有効とされており、この世界でもその有効性は高い。攻撃を受けにくい上空から、地上の敵を一掃するのだ！

高速移動のローラーダッシュ

➡地上を滑るように移動できるローラーダッシュ。高速移動中は照準が不安定になるが、緊急回避やポジション取りには重要になってくる。





⬅マルチプレイでは平均的な能力よりも、突出した武器や機体が脚光を浴びそうだ。どんな機体でも活躍のチャンスはあるぞ！

[マルチプレイでは数多くの機体に搭乗可能]

マルチプレイでは多くの機体に搭乗できるようで、今回は5機が確認できた。最終的にはどれだけの数になるのか、楽しみだ。

12式装甲歩行砲



↑日本製のHIGH-MACS。高い機動性と、安定した火力で戦場の主力となるだろう。

ヤークトパンター



➡ドイツ製のHIGH-MACS。火力を重視しているようで、少し重たい感じがする。上空から爆撃機のように攻撃することも可能なのか?

ティーガー歩行戦車



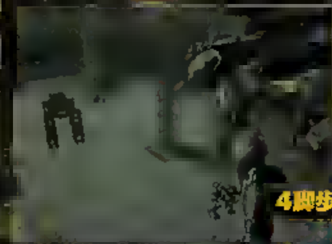
⬅ドイツ製の4脚歩行戦車。ドイツの戦車といえば、重火力、重装甲で世界の戦場を蹂躙してきた。この世界でも脅威となるのか。

スーパーオートルーシュ



➡鳥足型2脚AWGS。鳥足型は速度こそ出ないが旋回性に優れ、安定したバランスを保つことができる特徴がある。狭い場所で有利に動けそうだ。

4脚歩行戦車マンモス



⬅名前からわかるとおり、巨体と重装甲を誇るヘビーAWGS。動きは鈍そうだが、装甲と火力は手に負えない代物に違いない。

状況に応じて作戦も変化

マルチプレイは対戦相手との心理戦、駆け引きが重要になってくる。シングルプレイとは異なり、戦場の状況はプレイの度に違ってくる。マルチプレイで生き残るには、戦況変化への柔軟な対応が必要なのだ。バトルロイヤルならば敵プレイヤーどうしの潰し合いを傍観したり、一対多数の不利な状況から後退したり、他プレイヤーと共同戦線を張ったりと、その場の状況で何がベストなのかを、すばやく判断するのだ。

不利な状況では戦うの



↑2体の敵機が迫ってきた! まともに戦うのは得策ではない。いったん退却だ。





↑➡遠くで乱戦が始まったら、傍観するのも作戦の内。お互いの体力が消耗したところで、攻撃を仕掛けよう。やりすぎると嫌われるか。

共同作戦で強敵に立ち向かえ!



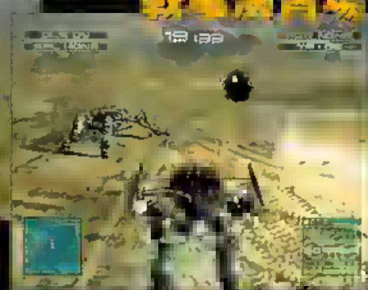
⬅強力な火力と装甲を誇る4脚歩行戦車マンモス。1対1で戦うのは困難なので、一時的に他プレイヤーと共同作戦を採ることに。これなら勝機もある。

地形を利用した戦いかたを見つけろ!

マルチプレイにおいて、すべてのプレイヤーに理解してほしいのが、ステージの構造だ。ステージの障害物の多さ、高低差、視界の広さなどは、機体選びから作戦内容にまで大きく関わってくる。ステージでの主戦場、有利なポジション、死角となる場所などを捜し出し、生存率をアップさせるのだ。

戦車演習場

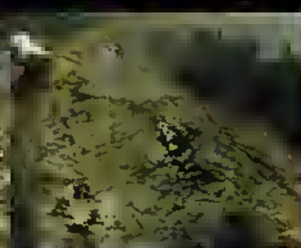




↑➡荒野に作られた戦車演習場。広大な敷地には障害物、高低差はなく、見晴らしが利く。機動力が重要になるか。

捨てられた廃坑





⬅↑放棄された炭坑跡地。すり鉢状に穴が掘られ、激しい高低差を生んでいる。こういった地形では、3次元機動のHIGH-MACSが有利だろう。

地下工場



⬅地下に建造された、巨大な工場。障害物が多く、密閉された空間なので、機動力を活かした戦いは難しそうだ。消耗戦が予想されるので、重装甲で挑みたい。

おびただしい量の怨霊が徘徊する



↑サバイバルモードは、澪ひとりで舞台となる皆神村を探索するのが基本のようだ。

和風ホラーという世界観、カメラを使った独自の戦闘システム。このふたつを基調に、数あるホラーゲームの中で地位を確立した『FATAL FRAME』シリーズ。その続編である本作は、数多くのゲームモード、オマケ要素が満載。今回はその中のひとつ、サバイバルモードを解析。無数の霊がうごめく歯ごたえのある難易度は、『FATAL FRAME』の新たな一面を見せてくれるはずだ。

危険に備えてアイテムを購入

本作ではある特定の条件を満たすことでアイテムの購入が可能となる。購入するには、本編の撮影（戦闘）で稼いだポイントが必要だが、困難なゲームモードを突破する際、プレイヤーの心強い味方となるだろう。



フィルム

撮影に必要不可欠。撮影の待機時間、威力が異なるものが数種類販売されている。



念珠

入手することでカメラ自体の能力を底上げできる。本編でも貴重なアイテムだ。



御神水

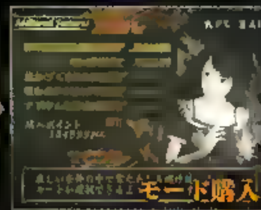
体力を完全回復する起死回生の一品。それゆえ購入には多くのポイントが必要。

準備 まずは購入のため"貯金"しよう

サバイバルモードを楽しむには事前に下準備が必要。まずは本編の撮影で得られるポイント（アイテム、コスチューム購入などと共通）を稼ぐのだ。もっとも最難関ともいえるモードに、いきなりチャレンジするのは無謀というもの。まずは本編で撮影のウデを磨きつつ、ポイントを貯めよう。

↑撮影機で撮影していれば、ポイントは自然に得られる。

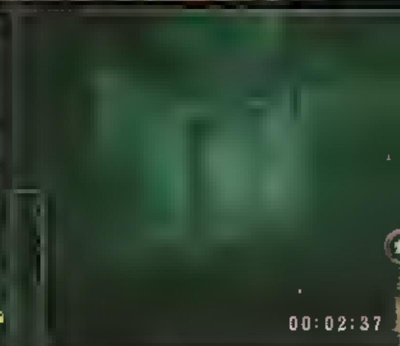




←ゲームモードはアイテムよりも安価。親切設計だ。

探索 時間表示と霧が焦りを生む

サバイバルモードの目的は本作の舞台、皆神村の最深部へ向かうこと。通常のモードでは通れる道が閉ざされていたり、霧がかかって視界が悪くなっている。ひと筋縄ではいかない作りがプレイヤー（澪）を待ち受ける！





↑←皆神村から脱出するという、本編の目的とは真逆の内容となっているサバイバルモード。気になるのがタイム表示。経過時間によってごほうびorペナルティーが課せられるのだろうか!?



今号もXboxオンリーのモード情報をお届け！

FATAL FRAME II
CRIMSON BUTTERFLY

続々と判明するXboxオリジナルの要素。今号は多数の霊と対峙するシビアなモード、"サバイバル"の詳細をお届けする。そして双子を着飾るコスチュームやアクセサリーに関しても新情報を得たので、あわせて紹介しよう。

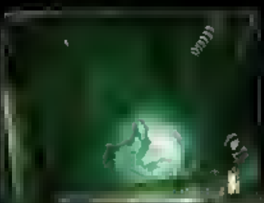
action

フェイタルフレーム2 クリムゾンバタフライ ｜ ホラーアクションアドベンチャー
テクモ ｜ テクモ
11月11日発売予定 ｜ 7140円［税込］
5.1ch
── ｜ 15歳以上
未定 ｜ ──

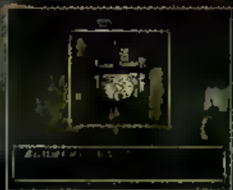
サバイバルモードの概要に迫る!!

解明 戦闘だけでなく謎解きもアリ!

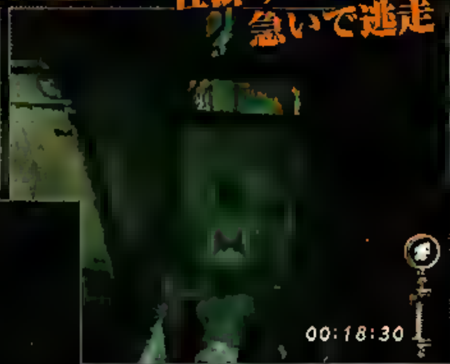
サバイバルモードいちばんの特徴は、大量の怨霊や地縛霊と対峙すること。しかし本編と同様、霊からのヒントを得て鍵を捜して扉を開く……といった謎解きも要所で登場する。怨霊&謎解きの二重のトラップが、プレイヤーから冷静な判断力を奪い、サバイバルモード独自の"恐怖"を生む!



➡本編では描かれない、皆神村の謎も明かされる?







仕掛けを解いて急いで逃走

⬅⬆必要以上に"意地悪"な謎解きは本作の前身『零～紅い蝶～』同様のはずだが、怨霊の攻撃との複合技となると、シリーズ経験者も苦戦は必至!

ミッションモードもお忘れなく

プレイステーション2版から存在するミッションモードももちろん健在。ほかのモードにはない変則的な条件をクリアーしていく、手応えアリのゲームモードだ。



⬆ミッションモードだけでなく、コスチュームもすべてが継続して登場する。

怨霊 あらゆる霊が大量に出現

怨霊がうごめく皆神村からの"脱出"ではなく、村の奥底へと到達するのが目的のため、必然的に大量の霊と遭遇する本モード。射影機で撮影、怨霊を封印していくのが基本だが、すべて相手にしていては強力なフィルムがなくなり、ピンチに陥る可能性も。状況によっては引き際を見極める判断も必要になりそうだ。



⬆巨大な怨霊"虚"を前に立ちすくむ澪。こんな規格外の霊に対しても、射影機は威力を発揮できるのだろうか?







⬆↗➡ゲーム中に登場する、ありとあらゆる怨霊が集結するサバイバルモード。事前にアイテムを購入するなり、なんらかの対策を立てておきたい。

逃げる勇気も必要か!?

オマケ要素満載! Additional Featuresの新商品が判明!!

今回判明した新要素は"セルフタイマー"。セーブポイント(紅い灯籠)に設置すれば、澪自身を被写体として撮影可能になるというもの。アクセサリで着飾った新着水着写真とあわせて紹介しよう。そしてテクモ作品のコスチュームが登場することも確定! 詳細は次回以降に特集!!

まずはタイマー購入



⬆入手にはやはりポイントが必要。各モードでポイント貯蓄だ!

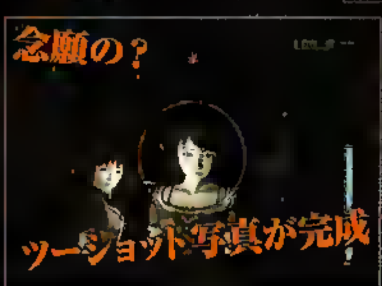
セルフタイマー起動!





⬆⬅タイマーを起動させると画面が切り替わり、澪の姿が。繭とのツーショット写真も実現できるぞ!

念願の? ツーショット写真が完成



"あの"テクモ作品のコスチュームも登場するかも!?



⬆他作品のコスが出ることは決定したが、どのタイトルのコスが採用されるかはいまだ不明。『DOA Ultimate』の影牢コスのように、開発チームを超えたコラボレートも実現するか?

STAR WARS BATTLEFRONT

史実どおりに進むのも夢のシナリオを描くのも可能！

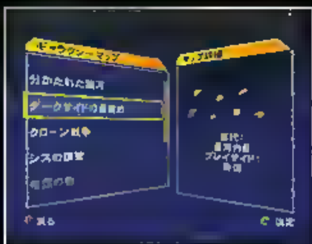
	スター・ウォーズ バトルフロント		サードパーソンシューティング
	エレクトロニック・アーツ		LucasArts
	10月7日発売予定		7140円[税込]
	HDTV、5.1ch		
CP	VC	SA	12歳以上
	9ブロック以上		未定

action

『スター・ウォーズ』の『エピソード1～3』、および『4～6』のストーリーをそのままに楽しめるばかりか、お気に入りの軍での完全制覇や、Xbox Liveでの対戦プレイが楽しめる本作。今号は発売直前、メインモードを解説！

全惑星を制圧してお気に入りの軍に勝利を！ ―ギャラクティック・コンクエスト―

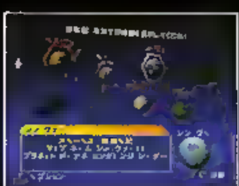
メインモードのひとつ、"ギャラクティック・コンクエスト"は、惑星の争奪戦を行っていくモード。クローン戦争時代の共和国軍or連合軍、銀河内乱時代の帝国軍or反乱軍と4勢力の中からプレイ軍を選んで、敵対関係にあるひとつの軍と戦闘に突入。全惑星を制圧すれば、クリアーとなる。また、"帝国の影"と称されたスペシャルシナリオも用意されている。



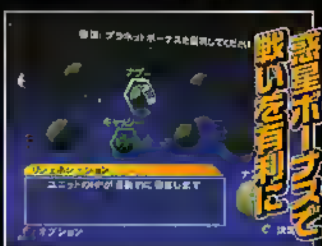
↑史実に沿うのではなく、史実の設定のなか、お気に入りの軍で惑星の統一を目指す。

まずは敵領地を解放して支配

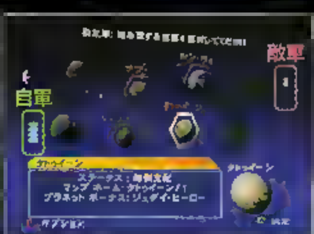
プレイ軍の選択後、まず攻撃する惑星を選択する。そののち、ミッションがスタートし、勝利を収めればつぎの惑星を選択という流れになるわけだが、もしも敗戦した場合、選択権は敵軍に移り、防戦ミッションへと状況は変化してしまう。また、1度の勝利ですぐに制圧できるわけではなく、敵軍地→中立地→自軍地という流れでその主導権が変わる。ミッションクリアーごとに与えられる"秘密基地ボーナス"を4つ集めると、戦闘なしで一気に敵地を奪えるという特権が得られる。



➡暗く表示された星が自軍のもの、明るく表示された星が敵軍のものだ。



↑1回の勝利で惑星の枠が白へと変化。中立となり、もう1回勝つと自軍のものに。

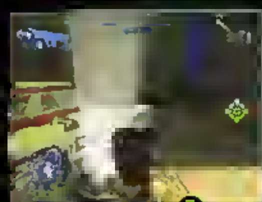




↑➡秘密基地ボーナスで楽に制圧。また、星ごとに戦闘中さまざまな効果が得られる"惑星ボーナス"というものも。

クリアー条件はほかと同じ

惑星選択後のミッションでは、敵軍のせん滅、もしくはコマンドポストと呼ばれる基地の全制圧を目指していく。このルールは、ほかのひとり用モードでも、対戦モードでも同じ。逆に自軍の兵数が0になったり、自軍のコマンドポストがなくなってしまったら敗戦となる。ちなみに、ミッションスタート後は何もしなくても状況は勝手に進行するリアルタイム形式。1秒1秒が大切となる戦闘システムだ。



←コマンドポスト。光が赤だと敵軍、白は中立。



➡近づいてしばらくいれば緑となって制圧完了。



←敵数をゼロにするというのがいちばん手っ取り早い。



↑ポストコマンドを全部押さえて20秒間経過すれば、いくら敵がいても勝利。

対戦プレイモードとおまけモードも充実

シングルプレイが充実している本作では、友だちとの対戦や協力プレイが楽しめるマルチプレイモードも充実している。Xbox Live、またはシステムリンクケーブルを使ったオンライン対戦が楽しめるばかりか、画面上下分割でのふたり同時プレイを"ギャラクティック・コンクエスト"、"ヒストリカル・キャンペーン"で満喫することもできる。そのほか、おまけ要素も満載だ。

Xbox Liveで対戦



➡このジャンルでは欠かすことのできない対戦プレイで燃えろ！

スペシャル映像も



➡映画やゲームコンセプトなどの設定資料が拝める特典要素も。

GALACTIC CONQUEST

"クローン戦争編"では強力な兵が多数登場 ―ヒストリカル・キャンペーン―

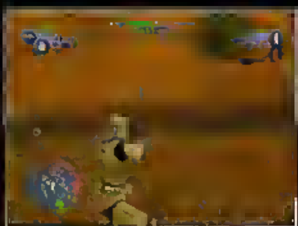
映画の世界を舞台にし、史実どおりのプレイが楽しめる"ヒストリカル・キャンペーン"。『エピソード4〜6』の銀河内乱と、『1〜3』のクローン戦争に分けられ、戦闘ステージも原作そのまま。今回はクローン戦争編をピックアップしよう。



⬅映画のシーンもミッション間で見ることができる!

クローン兵率いる共和国軍

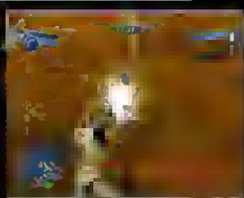
同じ遺伝子情報を持つ、クローン戦士を有する共和国軍。主力となるのがクローン・トルーパーで、強力ではないが使い勝手のいい武器を装備しているのが特徴。対ビークル用の強力なミサイル・ランチャーを持っているのがアーク・トルーパーで、クローン・パイロットは援護・回復用兵士。そのほか、遠距離攻撃と機動力がそれぞれ得意な兵士もいる。



⬆平均的な能力ながら、そつなく活躍してくれるクローン・トルーパー。



⬅遠距離攻撃を得意とするシャープシューター。



➡方への援護がメインとなるのがパイロット。

高性能なドロイドをあやつる連合軍

自律行動力の高いドロイドを操るのが連合軍。ほかの兵士とはまったく異なる能力を持つ、ドロイディカがこの軍のポイントで、一定時間シールドを張れるのが大きな特徴。そのあいだは一切の攻撃を受け付けず、連射能力の高い武器で攻撃できる。そのほか、スナイパー・ドロイドはサブ武器として偵察ドロイドをもっており、それを使うことで離れた場所から安全に敵を攻撃できる。

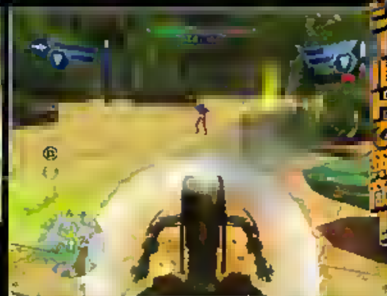


➡バトル・ドロイドは性能も武器もあまりよくない。



⬆装甲が厚く、溜め攻撃が可能なブラスターと小型ミサイルが武器のドロイド。





シールドで無敵!

⬆➡無防備ながら丸まって高速移動することも可能なドロイディカ。シールドはかなりの脅威。

1 ナブー ナブーの戦い

クローン戦争はやはりこのナブーから。シールドの開放を狙うグンガンを倒すのが目的で、彼らは外部からの攻撃をシャットアウトするシールド・ジェネレーターを活用してくる。その破壊を目指せ。



⬆外部からの攻撃を一切受け付けないシールド・ジェネレーター。その中から攻撃するグンガンを倒すには、中に潜入してそのもとを破壊する必要が。



⬅敵はグンガン族。それほど強い敵ではない。

3 キャッシーク 力的な交渉

ウーキーがサラスタンとの通商ルートを侵害しているため調査したものの、その調査隊からの音信が途絶えた。そのため、キャッシークに乗り込み、事態を把握。通商施設の孤立化を図っていく。



⬆場所は広くて戦いやすいが、薄暗い状態で戦うのでやや見づらいことに。

⬇敵のウーキーはかなりの体力の持ち主。武器は強力でないものの慎重に。



2 ナブー シードの反乱

ナブー・ロイヤルガードが街の略奪を計画。死に物狂いでシード宮殿にやってくるグンガンたちを倒すのが目的となる。このステージの特徴は、前ステージと違って込み入っているという点だ。



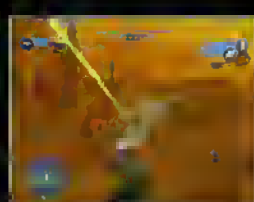
⬆敵となるのはまたもやグンガン。宮殿の侵攻に命をかけて襲ってくる。

⬇地形を理解して戦うのも、重要な戦法。兵士の特性も踏まえて戦略的に。



4 ジオノーシス ジオノーシスの戦い

分離主義者の秘密ドロイド工場を発見。そのまま放っておくととんでもないことになるので、クローン部隊を率いてジオノーシスに乗り込むことに。広大な地と、多数用意されているビークルが特徴のステージで、ビークルを使った戦闘が勝敗の鍵を握る。前ステージから一転、共和国軍を使って連合軍との激戦をくり広げていく。





⬅敵となった連合軍はかなりの強敵。ビークルを使って一気に打ち砕こう。

HISTORICAL CAMPAIGN

特報 X SPECIAL

オープニングムービー到着! 制作快調!

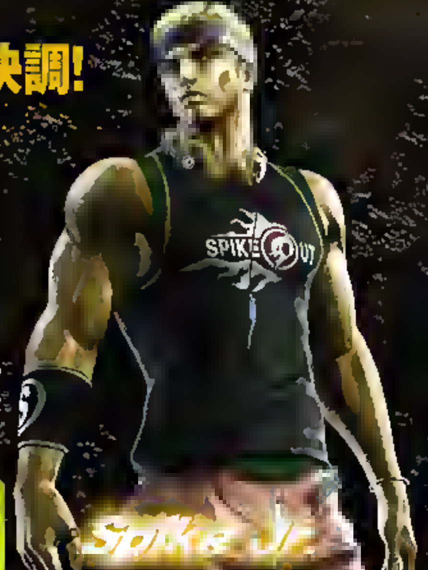
SPIKEOUT BATTLE STREET

発売が近づくにつれ着々と新情報が公開されつつある『スパイクアウト バトルストリート』。今回はオープニングムービーとストーリー紹介を中心にお届けするぞ。



自身と因縁を持つ"ある男"を追ってディーゼルタウンへやってきた若者。素性は不明。

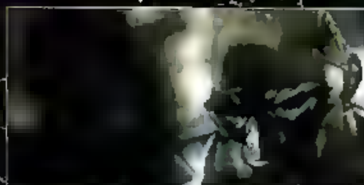
スパイクアウト バトルストリート	オンラインアクションバトル
セガ	セガ
今冬発売予定	未定
HDTV、5.1ch	未定 / 最大4人
OP 最大4人	未定
未定	―



チームスパイクのリーダーを父に持つ、血気盛んな少年。仲間とともに街の危機に立ち上がる。

ストーリー詳細&新たな謎を呼ぶムービーを紹介!

Xboxでしか実現し得なかったであろう4人同時協力プレイ&ボイスチャットを搭載し、オンラインアクションバトルとして進化を遂げた新生『スパイクアウト』。今作では10年後が舞台……と大まかな概要しか判明していなかったストーリーの詳細が判明し、オープニングムービーも到着。1000人以上の敵をなぎ倒していく本道のアクション部分だけでなく、ムービーをはじめとする家庭用ならではの"演出"面にも要注目だ。



⬆⬅おそらくスパイクジュニアと敵対するであろう敵の姿。チームインフェルノの幹部クラスか?

～STORY～

"チーム・インフェルノ"が"チーム・スパイク"に壊滅させられてから10年。チーム・インフェルノのボス、ミカエルが突如復活。再びディーゼルタウンを混沌と暴力の街へと変貌させていく。しかし10年まえの救世主、チーム・スパイクのメンバーは消息不明。そこで立ち上がったのはスパイクの息子、スパイクジュニア。ジュニアに好意を寄せるミンファ、それぞれに事情を抱えるジャッカル、フィオナと手を組み、ニュー"チームスパイク"として戦いに挑む!

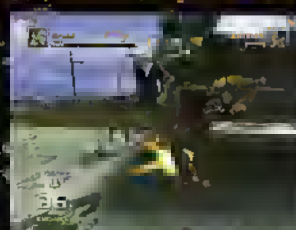


⬆➡こちらも敵っぽい雰囲気を醸しだしているが、残るプレイヤーキャラ(4人)の可能性もアリ!?

10年越しの怨恨が争いを呼び起こす

完成間近を予感させる画面写真を公開

これまでもさまざまな画面写真が公開されてきたが、今回は各種ゲージが表示されている、より"完成品"に近いスクリーンショットを公開。画面から察するに、アーケード版『スパイク』をたしなんでいた人には馴染み深いシステムのようだ。ゲームセンターにある元祖『スパイクアウト』で予習しておくのもいいかも!?


⬅羽交い絞めや空中コンボなど、格闘ゲーム顔負けのアクションパターンも魅力のひとつ。





⬆チャージ攻撃やスペシャルアタックと思われる画面写真。溜め時間や使用回数に制限があるが、戦いに欠かせない強力な攻撃だ。



ご存じ前作の主人公。10年経って老けこむどころか、肉体はさらにビルドアップ!

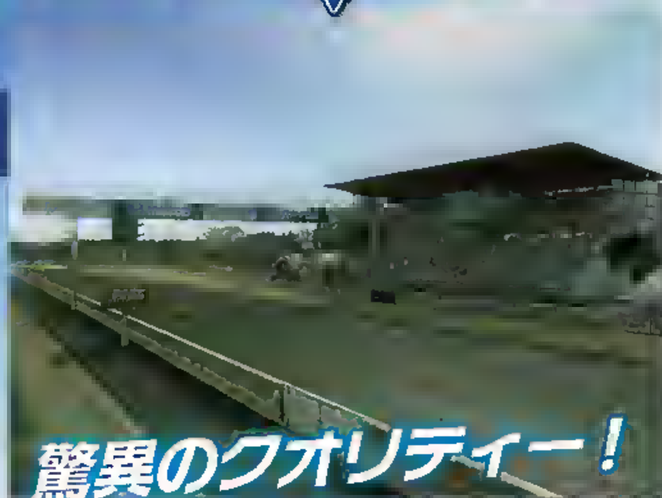
FORZA MOTORSPORT

筑波サーキットが収録されることは以前紹介したが，どのくらいのクオリティーかはわからなかった。そこで筑波サーキットに出向いて，その再現度を確認してきたぞ！

フォルツァ モータースポーツ	レース
マイクロソフト	Microsoft Game Studios
2005年発売予定	未定
5.1ch	
	未定
未定	未定

その再現度は





驚異のクオリティー！

筑波サーキットをリアルに再現!!

某日，イエローハット主催の筑波サーキット走行会に『フォルツァ』の実機が持ち込まれた。ゲーム内の筑波サーキットの再現度を確認するいい機会ということで，突撃取材を敢行してきたぞ！ その出来映えは？



⬆実際に筑波サーキットを走るドライバーからは，絶賛の声も！

ダンロップゲートも



⬅筑波サーキットと言えばダンロップゲート。また，サーキット内ではないが，遠くに送電塔などが見えているがこれは……。



➡このとおり，すべてを見事に再現している。芝生が枯れているのは，開発陣の取材が冬だったため。それ以外は，縁石，看板とも忠実な出来だ。

Xboxのハードパワーなら ハイ，このとおり

全日本GT選手権のモンスターカーも登場



⬅GT選手権で活躍中のイエローハットYMSスープラ。GT500の怪物マシンだ。



➡サーキットの再現度もスゴイが，クルマもリアルさ満点。ステッカーの位置など寸分違わぬ出来だ。

日本最速？『フォルツァ』をプレイ！

筑波サーキットの再現度を確認するのが今回の取材，第1の目的。でも，じつは「フォルツァ」を日本国内でプレイできる初めての機会でもあったわけだ。じっくりプレイしてきたので，ここにインプレッションを敢行しよう。

操作まわりはこれまでのXboxドライブゲームと同様，左右トリガでアクセル&ブレーキ，アナログスティックでハンドルを操作するタイプ。ステアリングは応答性が高く，ややクイック気味にも感じられた。FR車やミッドシップ車はナチュラルなドリフト感が楽しめたぞ。それに対してFF車はややアンダー気味のオンザレール感覚。正確なシミュレーション故の感覚だろうか？

クルマには，姿勢を制御するスタビリティマネジメント，タイヤのグリップを確保するトラクションコントロール，そしてABSが搭載されており，それぞれオンオフが可能。実際に外して走ってみたが，これらがなければ制御不能というわけではなかった。初心者に向けた配慮といったところだろう。

実際にインプレッサWRXSTiでプレイしてみると，1分4秒台をマーク。これは実車の計測タイムとほとんど変わないタイム。リアルにシミュレートされている証拠だろう。S字やヘアピンなどがバランスよく配置され，1分そこそこで走れるサーキットだけに，タイムアタックが熱そうな印象も受けた。

Disney PRESENTS A PIXAR FILM

Mr.(ミスター)インクレディブル

家族を守るために スーパーヒーローが復活!



スーパーヒーロー5人家族が、悪の組織をやっつける!
この冬話題のCGアニメ映画が早くもゲーム化!

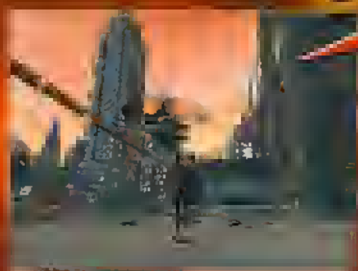
[illegible]	ミスターインクレディブル	[illegible]	アクション
[illegible]	ディースリーパブリッシャー	[illegible]	THQ
[illegible]	12月2日発売予定	[illegible]	6090円[税込]
[illegible]	5.1ch、HDTV	[illegible]	1人
[illegible]	対応内容未定	[illegible]	未定
[illegible]	未定	[illegible]	—

Mr.インクレディブル

インクレディブル家の大黒柱。かつてはスーパーヒーローとして活躍していたのだが、破壊力に満ちたそのパワーと少々のドジっぷりのせいで、活動することに街は被害を被ること度々。結果、裁判でヒーローとしての活動を禁止されてしまった。

映画のおもしろさをゲームで体感

ディズニーとピクサーが贈る最新最新CGアニメーション映画『Mr.インクレディブル』が12月に公開される。15年まえにヒーローとしての活動を禁止されてしまったインクレディブルも、いまは家族5人で平和に暮らす日々を送っていた。ある日、彼のもとに届いた1通の手紙が、彼を新たな冒険に誘う……という映画のストーリーをそのまま楽しめるかたちで3Dのアクションゲームにしたのがコレだ。Xbox版はワイドスクリーンに5.1ch対応となり、ますます映画に近い雰囲気を満喫できるぞ。



インクレディブル夫人

身体が伸び縮みするという特殊能力を持っている元スーパーヒロイン。現在は長女のヴァイオレット、長男のダッシュ、次男のジャック・ジャックの3人の子持ち。悩みを抱える長女と長男、謎の力を持った次男の子育てに追われながらも、ふつうの生活を望んでいる。



⬅15年ぶりに復活したMr.インクレディブル。赤いボディスーツはヒーローの証なのだ!



ヒーローの力を見よ!!

➡インクレディブルの特技は、底知れぬスーパーパワー! 悪に遠慮は無用、ガンガンやります!



⬅見るからに悪の手下っぽい黒ずくめの男たちが、文字どおりワラワラと現れる。手加減なんかしないで、根こそぎやっつけちゃいますよ!

18のステージで大暴れ!

ゲームは映画と同じストーリーに沿った18のステージで構成されている。ステージ進行によって操作するキャラクターをチェンジしながら進めていく。謎解きが必要なパズル的なステージやキャラクター視点のシューティングゲームなど、バリエーションに富んだ面が用意されているようだ。各キャラクターの特徴を活かしながらクリアーしていこう!

ジャングル



⬆緑豊かなジャングルのステージ。枝からジャンプなどのギミックが必要とされそうだ。

摩天楼



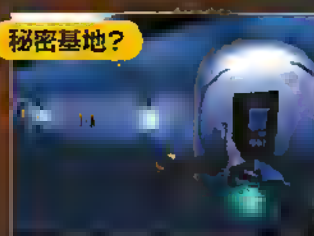
⬆夕暮れが綺麗な摩天楼。あのヒーローのようにビルからビルへと駆けめぐる?

屋敷内



⬆いろいろ仕掛けがありそうな屋敷内。でもインクレディブルはパワー全開で戦います!

秘密基地?



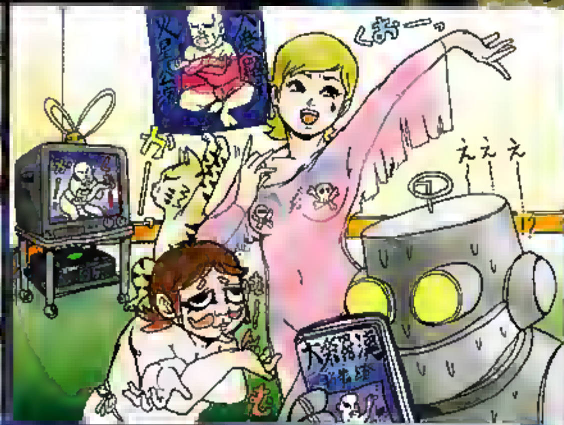
⬆ここは悪の秘密基地? 平和を望むインクレディブル夫人も家族のために戦います!


戦友との絆は、親友より深い。
FULL SPECTRUM WARRIOR
「フル スペクトラム ウォリアー」は、米国陸軍歩兵部隊のスキルや勇気、チームワークを試す訓練用シミュレータをベースに開発された、リアルタイム コンバット シミュレータ。プレイヤーは、アルファとブラボーの2チーム(1チーム4人)を指揮し、ミッションを遂行することを求められる。困難なミッションをクリアするには、的確な戦術、そして何よりも隊員同士の熱い絆が不可欠だ。チームで戦え。チームで危機を乗り越えろ。
フル スペクトラム ウォリアー
発売中 希望小売価格 ¥6,500(税抜)
www.xbox.com/jp/
LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
ONLY ON XBOX
THQ
www.thq.com
販売元:マイクロソフト
©2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC. and are reproduced under license only. Exclusively Licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Havok.com™: ©Copyright 1999-2002 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox Live ロゴ, および Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

RBX リーダーズボックス

ポイントランキングも折り返し地点ですが、1位の賞品に、こっそり"編集部ご招待"なんてのがあるの、みなさんお気づきでした？ 船長たちの顔が見たいかた、まだまだトップに躍り出るチャンスはありますよ。





レターコロニー

芸術の秋、前衛舞踏を踊り、勘違い気味に目覚めてしまった宇宙海賊3人組が送るエキセントリックなおたよりコーナー。

—最近はインターネット完備のマンガ喫茶に入り浸ってるのだが(船)

いよっ、宇宙一の引きこもり船長！ 今日も広大なネット空間をボン・ヴォヤージュってか(ス)

——ほかのマジメな宇宙海賊さんたちに申し訳が立たないニャ(宇)

●今夏は勢力の大きな台風が多数襲来！ 彼らは必ず我が家に贈りものを。サッカーボール、すだれ、簡易プール……つぎあたり、Xboxではないかと密かに期待している毎日なのだが。 京都府 アルフォンス

もしもXboxが飛んできたら、それはそれで寂しいわねぇ(ス)

—願えば叶うぞ！……たぶん、水浸しで使えないと思うけどな(船)

●自分の部屋で遊んでいたとき、友だちが本誌付録のポップアップスタンドを見つけ「作ろう」と言ったので作った。カーテンレールの上に飾っておいたら、つぎの日お母さんがそれを見て「ええやん！」と言った。なにぃ〜本音かよ!? って思った。 和歌山県 ソニック

—なんだかキミのところの方言は言葉が簡潔で気持ちいいな(船)

へえ、ものわかりのいいお母さんじゃない。大事にしなさいよ(ス)

●楽しみにしていた『ファントムダスト』の体験版のケースが最初から破損していました……。内容がおもしろかっただけに、さらに辛くなりました。 新潟県 よっさん43

——中身が無事で何より。それこそ、ケースの本来の役目だニャ(宇)

—つねに折り目のないピン札を持っていたいタイプの我輩的には、ちーとも許せないことだがな(船)

●高二になって僕らの担任になった先生の暴走を止めてください!! イベントがあることにほかの組（特定の組）の担任に宣戦布告をして、満足げに僕らに報告します。それはまだいいのですが、いつも負けてあとで土下座している先生が哀れです。 広島県 モケスプリング

——教師だけに言動が"センセー"ショナルってか？ うしゃしゃ(船)

（完全無視）狙ってやってるのだとしたら、その先生、たいしたエンターテイナーかもねぇ(ス)

●この前「島人」と書いたTシャツを着た人が自転車に乗っていました。沖縄とか淡路島ならわかりますが、大阪ですよ!? これ、どう思いますか？ 大阪府 EX

——ワールドワイルドに見れば日本自体が島国。問題なしだニャ(宇)

——なるほど。さすがは銀河を股にかける宇宙海賊の端くれ。言うことが並のネコとは違いますなぁ〜(船)

●つねに下半身を丸出しな宇吉は、ある意味「男らしい」と思う。 埼玉県 パルプヘッド

—まあこのへんはネコだな(船)

——オイラの上着は"着せられている"んじゃなくて、自分の意思でチョイスして着てるんだニャ！(宇)

新しいベスト作ってるんだけど、もちろん着まちゅよね〜？(ス)

●ニュースで見たのですが、今年はキャベツが豊作で、値段を暴落させないよう、採れ過ぎたぶんをそのまま捨てている地方があるそうです。何かもっとうまい処理のしかたはないでしょうか？ 大分県 スメラー

キャベツメインで24のレシピを持つ我輩としても悲しい話だ(船)

——じゃあキャベツ投げ祭りを……って、ちょっと痛そうかニャ(宇)

"あるある"とか"スパスパ"とかのテレビ番組で"おもいっきり"取りあげれば速攻消費できそうよね(ス)

●お盆に母の在所に行ったら、たくさんオバサンがいて、その中に幼いころぼくと遊んでくれた人がいました。すっかりきれいになっていたなぁ……。でもいきなり結婚することを聞かされ、なんかショック。その人が帰るときはお婆ちゃんが急に泣き出し、涙の別れ。また会えるのに、悲しいのかな？ 愛知県 aj

——遠い日の憧れの年上女性、ねぇ。スーリンはその点どうなんだ(船)

これを読んでるアナタの10年後にそういう存在になっていたとしたらうれしいかもね、なーんてきれいにまとめてみたりして(ス)

●くしゃくしゃにしたストローの袋に水を垂らすとにょーんにょーんと伸びる、通称ストロー毛虫。あの毛虫くんの名前を教えてください。 神奈川県 ミノチラ

"疳(かん)の虫"？(ス)

——"ジャバラー"だニャ(宇)

—"モニョモニョ様"ではどうだ？ さあ、好きなのを選んでくれ(船)

●沖縄に修学旅行に行くことになりました！ とても楽しみです。みなさんは修学旅行にどんな思い出がありますか？ 宮城県 エクボク

——沖縄修学旅行、か。我輩の場合は、ハブと戦ったりしたぞ(船)

そういえばあったわねー。そんな展開が用意されている学園恋愛シミュレーションゲームが(ス)

●「世界の中心で、愛をさけぶ」と言う題名を聞くと、どうしても「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」がアタマに浮かんでしまうのですが、見たり聞いたりしたことと連想することが違うっていうこと、ありませんか？ アキちゃん、いや、スーリンさん。 大阪府 MAZU

そういえばあったわねー。そんなタイトルのゲームが(ス)

——このテのノリのタイトルには、さらに遡れる元ネタがあったはずだけど……忘れちまったい(船)

●枕の下に本を置いて寝るとそれが夢に出てくると聞き、ムフフな本を置いて寝てるのですが、ぜんぜん出てきません。なんでかなぁ？ ちなみに、枕はタオルを巻いたXboxなんですけどね(笑)。 山口県 央倫

それじゃあ寝ても覚めてもXboxに夢中になるワケだよね(船)

正直、あまり寝心地よさそうには思えないわね。いっそのことXbox型マクラを作ってみたら？(ス)

スーリンのCOCO壱番

●皆さんはむかし"かめはめ波"を本気で出そうとしたことはありませんか？ 私はあります。それを姉に見られて「バカじゃないの？」と言われたことがいまでも忘れられません。 北海道 デールデール

手のひらから衝撃波を出すっていう例のアレよね。うーん、わかるなぁ、お姉さんの気持ち……(ス)

——何を言う！ 成せばなる、出さねばならぬ、何ごとも!! ぬぉ！(船)

——肉球のせいで破壊力はイマイチだけど、オイラ出せるんだニャ(宇)

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！ 【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ）】、【2位：記念盾＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！ 【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】 ※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト

700 point

年末にかけて、イラストのテーマにしやすいXboxゲームが多数リリースされる模様。諸君の奮起を期待する(船)



今月の一等星

1000 point

福岡県　走る棺桶

いまもっとも"旬"なタイトルのイラストが、今回の一等星。赤い光の照り返し具合を丁寧に描写しているあたりは、さすが実力派常連投稿者だな(船)

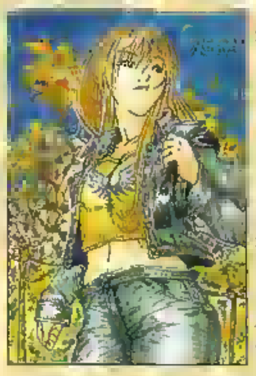
ここがポイント！





兵庫県　桂月すいか

意表を突く『ディノクライシス3』のイラスト。相変わらず芸が細かいんだよニャ～(宇)



京都府　HRS

紅葉が映える秋空の下、対戦相手を求めてひとり歩くヒトミ。ワイルドな口元がすてき(ス)



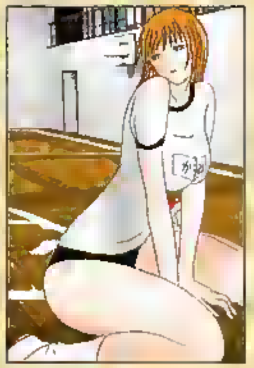
新潟県　COM

アルティメットな戦いの準備はもうできているかな？　あんまり熱くなり過ぎるなよ(船)



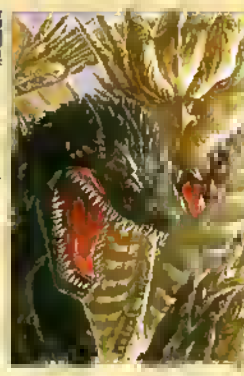
京都府　軟弱者

軟弱者くんの描くリュウって、とても風格あるのよね。一度胸にぶら下がってみた～い(ス)



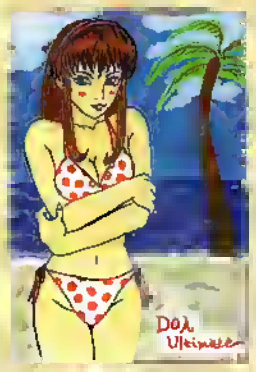
茨城県　雪泣手

「DOAU」を待ち望んでいるファンの半分は、体操着姿に期待してるって、本当かニャ(宇)



福岡県　G・N・A

「ゴジラゲームの国内発売の期待を込めて」とのことなんだけど、ニラみを効かせ過ぎだぞ(船)



高知県　GAMES BONO

水着で戦うなんて恥ずかしい！　というヒトミちゃんの泣き声が聞こえてきそうだニャ(宇)



和歌山県　ウルヴィー

ウルヴィーくんは、イラストが着実に上達してきてるわよね。この調子でがんばって！(ス)



栃木県　暗闇コヨーテ

昇龍拳をスピニングバードキックですかされた場面？　春麗の笑い声がカチンとくるニャ(宇)



大阪府　MAZU

「Sudeki」の愉快(？)な4人組。今後どうキャラ人気が出てくるのか気になるところ(船)

川柳流星群

親父問う「どっち勝ってる？」ゲームだよ　東京都　ATUSI

●最近は画面がリアルだからな。お父さん世代は注意(船)

Xboxユーザーズサテライト

400 point

今回のテーマは「実際にしているスポーツと好きなゲーム、どのくらい共通している？」なんだニャー(宇)

●水泳を10年以上やっていますが、好きなゲームはサッカーです(笑)。共通点はありませんねぇ。　福岡県　えとち～

●一致しない。サッカーを実際しているが、サッカーゲームが得意じゃない。　宮城県　エクボク

●実際は見るのもやるのも嫌いだけど、野球のゲームはなぜか好き。　栃木県　闇色コヨーテ

●あくまでもバーチャルな世界として好きだけど、自分自身で実際にできないスポーツゲームをプレイすることが多い。　京都府　CIPHER

●実際やっているのはウォーキングで、ゲームではスノボをプレイしている。脂肪を燃焼させるためには30分以上歩くといいよ!!　愛媛県　猿飛サスケ

●まだ始めていませんが、今年からスノボーを始める予定です！　その原因は「天空」シリーズです。格好よく技を決めてみたいんです！　秋田県　ベルド

総評　ほとんどの人が「ゲームはゲーム、スポーツはスポーツ」とくっきり分けていたのは、意外。"プロ選手監修"みたいなウリが、ターゲット・ユーザーに届いていないことかニャ？　次回のテーマは「クルマのゲーム、いっぱい出てるけど飽きてない？」だニャ。……ちょっぴり挑発的!?(宇)

募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！　のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！(500ポイント贈呈)

宇宙最強トーナメント

400 BOX

長き(?)にわたって続いたXboxゲームキャラどうしの戦いもついに完結。最終勝者の魂の叫びを聞け(船)

WIN ちょ～気持ちいい! LOSE
栃木県　闇色コヨーテ

●まだギリギリ旬のネタということで。弾けてんな、おっさん(船)

WIN インビジブルウォー疲れしたから、寝るよ LOSE
富山県　激天華四郎

●相手の得意ジャンルで戦って勝利するなんて、さすが年の功だわ(ス)

WIN 顔ではワシの勝ちじゃな LOSE
埼玉県　GANTZ

●まあ、顔しかないし。ものは言いようだニャ(宇)

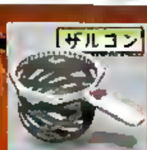
WIN ツマラン! お前の話はツマラン! LOSE
福岡県　えとち～

●左の人はまだわかるとして、右の人が岸辺一徳に見えてくるから不思議(ス)

新NEWコーナー 逆引きゲームデザイナーのお知らせ

次号から始まる新コーナーは、我々が提案する新型ゲームコントローラーに、どのような内容のゲームを対応させたらよいかを考えてもらうというもの。詳細は航海日誌を参照のこと。

ザルコン



振りかたにも個性いろいろ……っていったい何ゲー?

川柳流星群

へそくりを　黒箱の下に　隠してる
埼玉県　よっしー

●なるほど絶好の隠し場所だ。滅多に誰も持ち上げないからな(船)

人類からのメッセージ漫画

600 BOX

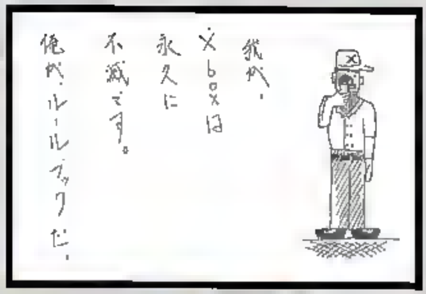
4コママンガの4コマ目だけを募集するこのコーナーも今回で終了なのニャ(宇)

栃木県　暗闇コヨーテ



登場がひと足遅かった! って展開じゃなきゃいいんだけど(ス)

新潟県　チャンプア



二出川審判ばりの問答無用さが、シメにふさわしいんだニャ(宇)

ローカライズの鬼のおしらせ

海外メーカー開発のタイトルが多い国内販売Xboxソフト。言語のローカライズ(地域最適化)がされているのは当然だけど、もしもそれがグラフィックやキャラクターデザインにも適応されていたら……というのをイラストで再現してみませんか? 大和魂を燃え上がらせるチャンスですよ。

次回のテーマ『ヒットマン』



外国人の殺し屋さんも、"和の目"でみればザッとこのたたずまい

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目

500 BOX

携帯電話の中で眠っている、そのおもしろ画像にスポットライトを!

埼玉県　よっしー



呪いの魔法で段ボールに変身させられた王子の姿? このまま発見されずに一生を終えそうだな(船)

宮城県　エクボク



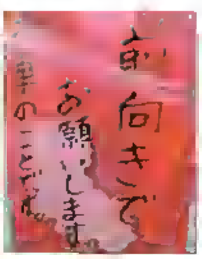
画面に映ってない矢印の先は即海だそうで。自然は大きなレストルーム! 開放的だわね～(ス)

神奈川県　み～たん



キライなピーマンが余計食べられなくなるカワいすぎる切りロー まさに生命の神秘だニャ～(宇)

埼玉県　蒼玲



そう言うけど、なかなか簡単に気持ちの切り替えがね……てクルマの話かい! ほんのり冷たい(船)

●次回の推奨ネタは「おかしなコト」です。

Xbox Live ウソ更新・DL情報

500 BOX

■ワールドコレクション
全ワーコレタイトルを日本語に吹き替える夢の機能を追加! しかし声優はMS社員なのでヘタ。
東京都　ATUSI

■Halo2
チーフを海パン一丁にするコスチューム追加。もちろんヘルメットはつけたままで。
福岡県　えとち～

――み、見たくない……(ス)

■ジョッキーズロード
やっぱり"ハルウララ"配信。しかし"金の成る木"争奪戦の描写があまりに醜くなるため、18歳以上推奨に。
新潟県　チャンプア

■ヒットマン：コントラクト
変装コスチュームに"裸にロングコート"を追加。夜の道に溶け込め!
茨城県　雪泣手

――女性・子供の敵だな(船)

航海日誌

cosmic journal

船長の巻

前号の予告どおり、次号から新コーナーを開始する。「逆引きゲームデザイナー」は、お題のコントローラーをフル活用できるゲームの企画を考えてくれ。書式は問わないが、コンセプトが明確に提示されているもののほうが採用しやすいな。「ローカライズの鬼」は、言ってみればお題つきのイラストコーナー。ローカライズのポイント・方向性は各自に任せる。インパクト重視で頼むぞ。

Reader's review

発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

クロスレビュー平均点　6.3点　読者レビュー平均点　7.3点

習得するフォースによってプレイスタイルが変化し、銃を使えばFPSに早変わり。ジェダイらしい技や動きも多数あり、使いこなせばカッコイイ。しかしその必然性は薄く、チャンバラ部分は操作にクセがあり大ざっぱ。快感も少ない。光るモノはあるのだが、要の部分がこれでは……。
福岡県　走る棺桶　プレイ時間……10時間

緊張感のある一撃必殺のライトセイバー戦と、なぜかジェダイなのにFPS視点で銃撃戦、の2タイプを切り替えて進んでいくのだが、そこかしこに映画のキャラやBGMが出てきて気分を盛り上げる。ストーリーのわかりやすさと難度の点でワーコレの中でもオススメの1本。
神奈川県　元気娘　プレイ時間……20時間

題目はジェダイの戦士になるための専門学校となっているが、それは大間違い。ミッションは実戦そのものだし、敵キャラも映画に出てくるものと同じ。謎解き要素もあってかなり楽しめるが、ある程度の英語力がないとミッションの目的すらもわからなくなってしまう……。
山形県　ネオン　プレイ時間……25時間

グランド・セフト・オート ダブルパック

クロスレビュー平均点　9.4点　読者レビュー平均点　9.3点

どんな遊びかたも許容する、圧巻のスケール感を体現した作品。それでいて洋ゲーにありがちな"遊びにくさ"はなく、気持ちよく広大な街をドライビング&バイオレンスできる。往年の名曲がこれでもかと詰まったBGMも超贅沢！　陽気な『バイスシティ』はとくにオススメ！
東京都　我王　プレイ時間……30時間

トップスピン

クロスレビュー平均点　7.8点　読者レビュー平均点　7.5点

操作性のいいテニスゲームです。実際のテニスプレイヤーを使用できるのはファンにとってはうれしいと思います。また、自分のキャラクターを作成できるキャリアモードではスキルの分配やスポンサーの契約など、ほかのテニスゲームにない要素もあり、長く遊べるのがいいです。
大阪府　サファイア　プレイ時間……8時間

メタルスラッグ3

クロスレビュー平均点　7.6点　読者レビュー平均点　8.1点

丁寧かつ徹底的に描き込まれたドット絵は、美しさとともに、懐かしさと暖かみを感じさせる。ふたり協力プレイが楽しく、武器や乗り物も豊富。多彩に分岐するステージも自分の腕に合わせて選べるので○。だが、全体的に難易度が高いので、アクションゲームが苦手な人は辛いかも。
福島県　せいたま　プレイ時間……8時間

操作が簡単な点とわかりやすいルール、神業としか言えないドット絵に心を奪われがちですが、中身はガチガチのアクションシューティングです。難易度は最低にしてもかなり難しく、それだけが惜しまれます。Xbox Live対応で新ステージなどの配信があれば最高だったのに。
大阪府　サファイア　プレイ時間……10時間

戦国無双

クロスレビュー平均点　8.5点　読者レビュー平均点　8.3点

敵軍だけでなく、つねに自軍への意識も必要になり、押されている自軍の武将を助けに行くときの"正義のヒーロー感"が楽しい。技能システムや新武将育成などの長く遊べる工夫もうれしい。ふたりプレイ時の画面が見づらいのが残念。個人的に城ステージは不満たらたらです。
東京都　三橋はつみ　プレイ時間……8時間

X2: Wolverine's Revenge

クロスレビュー平均点　6.3点　読者レビュー平均点　6.0点

全体的にアクションを絡めたパズルの要素が強い。そのため一度死ぬと、アドベンチャー部分も全部やり直さなければならないのは苦痛。ステージごとの地形を使った大胆な攻略法のボス戦や、複数の敵を一度に攻撃できる技のムービーっぽい演出は斬新でいいだけに惜しい。
神奈川県　元気娘　プレイ時間……10時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名
(本名&P.N)
③プレイ時間
④レビュー文章
(21文字×6行)
⑤総合評価(1～10点)

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は10月11日(月)消印有効

はちみつガーデン

斎藤かよこ

その31. イリュージョン・ファントムダスト編



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

9月30日現在（総集計まであと6号）

1	MAZU	大阪府	9000p
2	走る棺桶	福岡県	8900p
3	三橋はつみ	東京都	8500p
4	元気娘	神奈川県	8300p
5	GAMES BOND	高知県	8200p
6	闇色コヨーテ	栃木県	7000p
7	雷泣手	茨城県	6700p
8	G.N.A	福岡県	5900p
9	aJ	愛知県	5400p
10	デールテール	北海道	5100p
11	ATUSI	東京都	5000p
12	エクボク	富山県	4300p
13	HRS	宮城県	4200p
	皓月すいか	青森県	4200p
15	[illegible]	京都府	4100p
16	EX	大阪府	3800p
17	やむ婆	愛知県	3700p
18	ブロッコ将	福島県	3600p
	サファイア	大阪府	3600p
20	バルブヘッド	埼玉県	3500p

川柳流星群

ゴキブリが 本体内部に 潜んでた

高知県　GAMES BOND

●愛用ゲーム機の中に新しい生命の息吹……イヤー!!（ス）

募集中コーナーご案内

●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく(おかしく)なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前(本名+ペンネーム)を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol.3 『世界観を支えたキーワードとは!?』

Text：二木幸生

マイクロソフトに入社して初めての長期休暇（3週間以上とのうわさも……）を満喫している二木氏は，本作のプロデューサー。発売日の9月23日，日本に帰ってくるそうです（現在9月17日）。

『ファントムダスト』の制作も無事に終わり，休暇を取ってメキシコに来ています。ジンベイザメやハンマーヘッドシャーク，アシカやイルカにマンタの群れ，運がよければシャチも見られる海獣天国コルテス海に明日から潜り，そのあとはユカタン半島へ移動して，マヤ文明の遺跡を探索する予定です。地球大紀行みたいな旅ですが，これもまた，いつか作るゲームの世界観のベースになる?はずです。

『ファントムダスト』のちょっと変わった世界観は，システム優先で出てきたものです。スキルをアーセナルとして30個持ち歩き，マップにカプセル状の形で配置され，それを取ると自分がそのスキルを使えるようになる。しかも，4つ以上のスキルは同時に使えない。こんなシステムが許される世界って何なんだ？というのは、プロトタイプでゲームシステムが固まったあとの大きな課題でした。超能力という素材はもちろん決まっていましたが，そのバックボーンをはっきりさせないと、絵を作る作業に入れません。

なぜ超能力を使えるのか，アーセナルとは何か，4つしか使えない理由，カプセルの正体、さらには制限時間やマップが破壊されてもつぎのバトルでは戻っている理由。いろいろなアイデアが出ますが，なかなか"カチリ"とすべてがはまりません。けっきょく，これらの問題をすべて解決したのは記憶喪失を引き起こす"アジエル粒子"という言葉でした。4つしか能力が使えないのは，4つ以上憶えられないから，アーセナルやスキルは記憶を失わないようにとどめておく記憶の補助装置。じゃあ，なぜ記憶を失ったのか。それは"アジエル粒子"という未知の粒子のせい。記憶を具現化する代わりに，記憶を奪う粒子。超能力自体もこの粒子が作っている。また，一度壊れたものが戻るのも，この粒子のせい……という感じですべてが決まっていきました。

ゲームの設定はあくまでシステムを支えるものなので，作りながらゲーム自体をおもしろくするためにストーリーや設定を変えたり、追加する必要が出てきます。このとき，変更にともなう矛盾点を吸収してくれるキーワードが必要になります。「アジエル粒子の効果でこうなるんだよ」という言葉が，世界に統一した空気と説得力を与えるんです。以前作った『パンツァー』（サターン版）だと，"旧世紀"という言葉がそれにあたります。ほかの作品でも，ゲームに限らず，いろいろなキーワードがありますよね。"マトリックス世界"，"ミノフスキー粒子"，"波動エンジン"，"オーラ力"，etc。ファンタジー系の"魔法"もこれに近いですね。

このキーワードを思いつけるかどうかは，ふだんどれだけいろいろなものに触れているかにかかってきます。なので万事仕事ですよ，何でも経験してみないとダメです。と，テキーラと強烈な日差しで麻痺しそうな頭で主張しても，ぜんぜん説得力はないかもしれませんが……。

Les infos chaudes du Xbox N30 フランス発Xbox事情

Par Gregoire Hellot



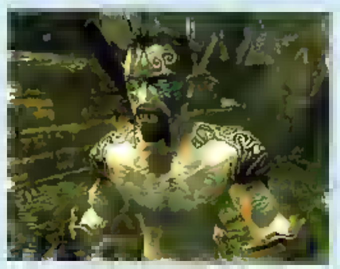
GREG (Gregoire Hellot)

TGSでの野望は毎年同じ！ 話題の新作体験，極秘情報の調査，そしてコンパニオンへのプロポーズというフランスのゲームライター。

TITLE 愛してる、殺してやる、俺の自由

何でもできる。それはすごいこと。『GTA』シリーズに続いて，待ちに待った超話題作の『Fable』が，やっと僕たちのGamekult編集部に届きました。すんげー！ すんばらしー！ ウイ・ムッシュ！ 以前、このコラムでも紹介した『Fable』を、やっと愛しい読者たち（そうそう，それはいまこの本を手に持っているキミのこと）にちゃんと紹介することができる。『FF』のアルテマウェポン並に大事に預かったディスクをゆっくりとXちゃんに入れて，今回だけはただの電動ではなく，何か魔法的なメカニズムによって動くCDトレイが引っ込み，スタンバイ！ グラフィックはお約束の洋ゲーチックですが、かなりキレイ！ 日本人でも感激するに違いないです。でも見た目だけで驚くのは早い。ゲームが始まると，子どもの主人公を操作し，不思議な声に導かれながら，この世界でできることをすべて覚えられる。そう，神秘的なチュートリアルは"幼いころ"ってわけ。なんてアタマのいいアイデア！

プレイヤーが操作に慣れたら青年になることを決めて，冒険が始まります。『Fable』は，ふつうのアクションRPGのようにシナリオのためにプレイするのではなく，"自分のためにシナリオを利用する"ゲーム。主人公は，ギルドでクエストを受け取りながら自由に世界中を旅し，出会う人々と友だちになったり，恋人になったりできます。結婚もできるし，ホモにもなれるし，離婚して再婚することもできる。もちろん、バレなければ何人とでも重婚可能。主人公のパラメーターには，力，す速さなどのふつうなものに加えて，"性格"や"性質"があります。これは，プレイヤーの行ったことをゲームがすべて覚えていて計算し，いいヤツか悪いヤツかをシンプルに判定して，主人公の性格や表情を変えていくんです。たとえば，人に目撃されないように注意して悪事をはたらいていると，そのキャラは町の人たちには怖がられないけれど、外見や顔の表情が暗くなります。で、その表情が他人とのコミュニケーションのカギになるので，「チッ！」といった暗い顔しかできない悪いヤツは，友だちを作るのが大変になる。逆に，親切なことばかりしていると表情が明るくなってきて，名声が高まったりするのです。年を取ってパラメーターが変化し、さらに人気度を上げたいときは，クエストの難易度を自分で変えたりもできます。たとえば，危険な場所に行って貴重なアイテムを取り戻すというクエストだったら，旅立つまえに周囲のバンピーたちに「今回はノーダメージだぜ！」などと予告し，拍手を浴びて冒険へ。で，本当にダメージを受けなかったら評判がさらに上がり，尊敬されるというわけです。プレイする自分に似せるか、完全に自分と違うキャラを作るかが最高にお楽しみの『Fable』。体験してみませんか？



←日本でもフルローカライズで来年発売予定の『Fable』。奇才ピーター・モリニュー最新作だ。

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：15　世界で最初のテレビゲーム

世界で最初のコンピュータは何か？　あるいは、世界で最初にコンピュータを作った人は誰か？

ときどき目にするこの問いは、簡単な問題のように見えるけれどじつは難しい。なぜなら、これらの質問の根底には、コンピュータというものをどう考えるのか、という根源的な問いが存在しているからだ。

だから僕たちは、世界で最初のコンピュータを問う問題に対して、コンピュータとは何かを答えていることになる。現在使われているコンピュータはノイマン型コンピュータなので、前出の問いに対しては、その発案者であるジョン・フォン・ノイマン（John von Neumann、1903-1957）をコンピュータの父と答えるのが一般的だろう。だが、諸説は多い。

それでは、世界で最初のテレビゲームは何だろう？

答えのひとつは、1958年、アメリカ合衆国はニューヨーク州のブルックヘイブン研究所の計器部長であったウィリー・ヒギンボーサム（William A. Higinbotham）が開発した"テニス・フォー・ツー Tennis for Two"というゲームである。

1950年公開の人気映画『Tea for Two』をもじったこのゲームは、オシロスコープの5インチディスプレイを使って、ふたりのプレイヤーがラケットでボールを打ち合うゲームである。画面の中は、ちょうどテニスコートを横から見ているようなデザインだった。アナログ回路を流れる電圧を調整して、画面の波形をコントロールして見せたのだった（写真）。



このゲームは、同研究所で毎年開かれた一般公開の際に、来場者が楽しく最新の研究成果に接することができないか、と考案されたものだ。

このゲームが最初のテレビゲームといえる理由は三つある。

その第一は、オシロスコープという画像表示装置を使っていることだ。オシロスコープはブラウン管を発明したドイツのブラウンが開発したもので、今日のテレビの原始的な姿だ。

第二の理由は、このゲームの開発動機が人を楽しませたいという願望にあったことだ。現代のエンタテインメントの代表ともいえるテレビゲームもまた、人を楽しませるプレイツールとして開発されている。

そして、第三には、テニス・フォー・ツーがインタラクティブなゲームシステムだったからだ。このゲームの入力装置は単純なスイッチだった。これを動かすとそれに応じて画面の中のラケットがリアルタイムに動く。この仕組みは当時の人々を大いに楽しませた。インタラクティビティで人を楽しませるテレビゲームの原型だったのだ。

テニス・フォー・ツーは翌年の国立研究所の展示にも登場したが、その後は歴史から姿を消してしまった。だから、作者であるヒギンボーサムはこのゲームで特許申請をしていない。もしも特許が申請されていたら、ゲームの技術とコンセプトが囲い込まれてしまい、今日のテレビゲームの隆盛はなかったかも知れない。

遊びはみんなのもの……この考えかたこそ、テニス・フォー・ツーが最初のテレビゲームといえる理由かも知れない。

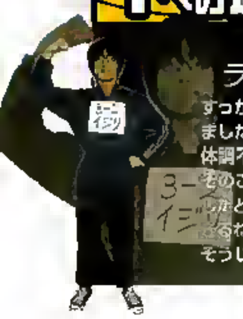
Illustration:YUZURIHA Satoshi

新 BRAVE GAMER REVOLUTIONS Vol.18 ブレイブゲーマーへの道

ブレイブゲーマーとは
全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始、二年目。

オキテ

一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。
一、同時に三タイトルまでの任意並行プレイを許可。
一、その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は罰ゲーム（原稿締切時点で判定）。



チャレンジャー
ライターいじり

すっかり秋らしくなってきましたね……。僕は微妙な体調不良に陥ってしまい、そのことを編集Eさんに話したところ、「家でゲームできるね！」とのこと。いや、そうじゃなくて……。

ついに対面したウワサのタイトル！

8/29　前日までの仕事が終わり、今回も（は）がんばります。趣味で触った『**グランド・セフト・オート ダブルパック**』を、図々しくもクリアー本数に入れようと考え、プレイ開始。

8/30　まずは『Ⅲ』。クライアントの依頼は放置して街を探索。制限時間内に一定数のギャングやクルマを葬る、"殺戮ミッション"が好きです。

8/31　電車の中で「宿題、終わってない！」という学生の会話を聞きました。「僕はまだ100本以上残ってるんだよな……」と憂鬱になりました。

9/1　そろそろストーリーを。猛スピードで追ってくる敵から逃げるタイプのミッションでよく詰まります。

9/4　相当数のミッションがありましたが、最後まで無事終了。……しかし問題発生。このゲームは"ダブルパック"なので、2作品ともクリアーしないと"1本"としてカウントされないということで……。

9/5　つぎのタイトルに行き、本数をこなすことにします。出たのは『**ねずみくす**』。……来ました。3年まえのゲームショウで衝撃を受けた記憶が蘇ります。でも、全5ステージで終わるようです。おいしいかもしれません。

9/6　編集Eさんの姿が見えません。どうやらヨーロッパまで取材に行ったようです。……ぜんぜん聞いてませんが、悠々ゲームを楽しむとします。

9/7　見た目は3Dなのに動ける場所が限られているなど、不満点を挙げればキリはなし。でも何より驚いたのは、ヨソモノネズミ捜しを意外と楽しんでる自分がいることです。

9/9　Eさん帰還。意外なことに、お土産を買ってきてくれました。手渡されたのはTシャツ。しかも"ふつうに着られる"デザインです。逆に、何かありそうでコワイです。

9/11　4ステージ目であるネズミが見つからず、ひと苦労。クリアーまでに1日以上経過。でも最終ステージは戦闘だけ。ラクラク制覇です。

9/12　つぎは、時間を操作しつつ敵を倒す『**ブリンクス・ザ・タイムスイーパー**』。『2』への期待が高まるなか、ネタ的にはいいですね。

9/14　ラウンド6で詰まりました。"巻き戻し"で乗り込むトロッコに気づくまで、約3時間……。

9/15　終盤のラウンドがなかなか厳しく、ラウンド8で締切日に……。もう少しストーリーとかあれば盛り上がった気もします。ゲーム的には間違いなくおもしろいですが。現実の時間を巻き戻したいです。

ゴールまであと
124／165タイトル



←『ブリンクス』6-2面。巻き戻しでトロッコを逆走！

審判の時間!!

9月の発売ソフト本数……5本
今回の消化ソフト本数……1本

ダブルパックはお得過ぎ!!

ブリンクスにちなんで今月の罰ゲームも編集部の掃除に決定……。もちろん"掃除機"などはなく雑巾です。ちなみに次回は『ヒットマン』をやり込みます。



←編集長さまの机まわりをお掃除お掃除。え!? むしろジャマ!?

2作同時にダブルエンディング!!

みんな、盛り上がってるかい？　いよいよダブル攻略も最終回。こいつを読んで、エンディングまで突っ走れ！

grand theft auto double pack

グランド・セフト・オートダブルパック	アクション
カプコン	Rockstar Games
発売中（7月29日）	7980円［税込］
5.1ch	
非対応	18歳以上
127ブロック	―

action



grand theft auto III ➡P.80
grand theft auto Vice City ➡P.86

ついにフィナーレの時来たる！

grand theft auto III





暴力と裏切りの物語は最終エリア、ショアサイド・ベイルで決着の時を迎える！　物語の結末を自分の目で確かめろ！

絶対無敵Rhinoを手に入れろ！

ショアサイド・ベイルを行き来できるようになってから、ミッションはさらに過激になり、難度も増していく。クリアーの難しい過激なミッションを簡単にしてくれるのが、無敵の戦車Rhinoだ。入手は非常に困難だが、その性能はダントツ。完全防弾で車輌は触れるだけで破壊でき、砲撃で敵を倒すことも可能。速度を重視するミッション向きではないが、手に入れておいて損のない車輌だ。ここでは戦車Rhinoの入手方法を紹介！



←戦車に触れた車輌は即爆発。止めることは不可能だ。



←Xボタンを押せば、処刑ミッションもできるぞ。

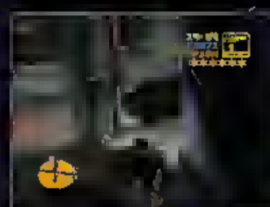
入手方法1　軍隊呼び出し拝借法

ショアサイド・ベイルへ行けるようになると、指名手配度6まで上がるようになり、軍隊が登場する。Rhinoも現れるので、それを拝借するのだ。

まずは手榴弾、ロケットランチャーをタップリ手に入れ、ケンジのカジノへ向かう。入り口脇の階段踊り場に立てこもり、指名手配度6まで上げよう。警官たちは階段を上がってこないので、粘れるはずだ（ヘリの攻撃は受けるので、こまめに排除しておこう）。戦車が集まってきたら、階段を下りたり上ったりで乗組員をおびき出し、手榴弾等で排除。そして一瞬の隙を突いてRhinoに乗り込め！　あとは塗装屋付近でクルマを拝借し、塗装屋に逃げ込むだけだ。



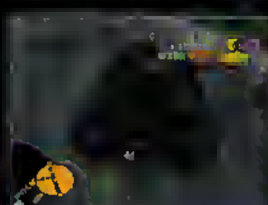
←この階段は犯罪者の聖域。警官は上がってこないぞ。



←この場所に戦車が来たら、乗組員をおびき出そう。

入手方法2　根性の押し出し法

レイのミッション2限定で使える、時間さえかければ簡単に手に入る方法がこれ。R-2で退役軍人を助けたら、その場にあるRhinoを後ろから走って押し、自宅のガレージまで運ぶ。ガレージに入れてセーブすれば、自分の物となるのだ。根気はいるが、これであとのミッションが楽になるぞ！



←ひたすら走って押していく。根気だけが必要だ。

救命ミッションをクリアーしとけ

この入手方法を行うなら救命ミッションをクリアーし、息切れしない体を手に入れておくといい。ゲームスタート時なら救命ミッションもクリアーしやすいので、初めからやり直すのも手かも。



←救命ミッションで機械の体を入手したい。

区画ごとの構造を覚えよう
ショアサイド・ベイルMAP

広大な空港と高級住宅地，工場地帯の3つの区画で形成されているショアサイド・ベイル。道や交差点の数は少ないが，道が入り組んでいて覚えにくい。また交差点が少ないので，道を間違うととんでもない遠回りになってしまうことも。ミッションを受けるまえに各区画を走り回り，どの道がどの区画とつながっているかを理解しておこう。高低差のある場所や水辺が多いので，道を外れるショートカットは危険がともなう。無難に道を覚えよう。



ストートン島MAP



ポートランドMAP



MAPのつながりを理解しよう

ストートン島とショアサイド・ベイルを結ぶ道は3つ。メインとなるのは，中央の大きな橋だ。この橋は可動式になっており，一定時間で橋の中央が上がる仕組みになっている。気づかずに突っ込めば海にダイブとなるので，渡るときは注意しよう。ふたつ目は地下道だ。地下道はポートランド，ストートン島，ショアサイド・ベイルを結んでいるので，使いやすい。地下道のつながりは下図のようになっているので，確認しておこう。3つ目は地下鉄だ。地下鉄に乗るのもいいが，クルマでレールの上を走る荒技もある。

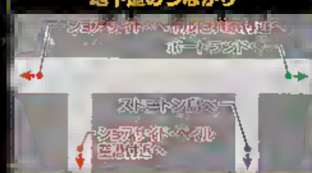


←中央の橋は可動式。上がっていることを確認して通るように。



➡出入り口は狭いが，地下鉄なら安全に移動することが可能だぞ。

地下道のつながり



我が身を守る重要テク

乱戦のなかで厄介なのが，敵陣で停車→クルマから引きずり降ろされ→ボコボコ(逮捕)といったコンボだ。これに対処するには，敵がクルマに集まってきたら右スティックを動かし，Uz-1をかまえる。すると敵はドアを開けることができなくなるのだ。警察も怖くないぞ。戦車ではできないので注意。



↑クルマに敵が群がってきたら，Uz-1をかまえるだけ。このまま移動で逃げ切れるぞ。

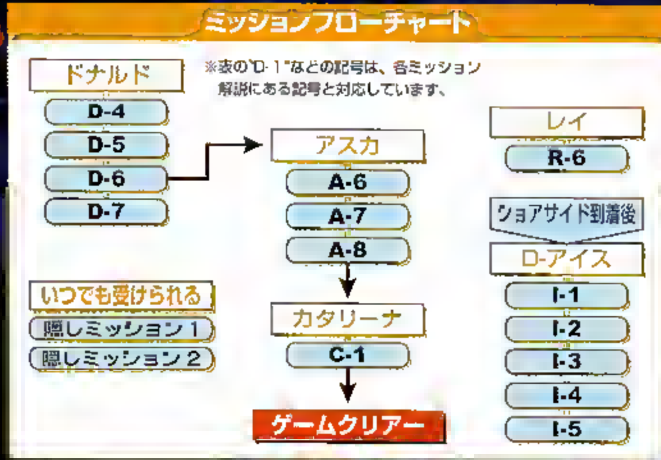
高難易度ミッションの連続！ ショアサイド・ベイルミッション

前回までのミッション（D-3）をクリアーすると、レイのミッションが出現する。クリアーしなくても話は進むのだが、報酬でもらえる防弾車が非常に優秀。このため、率先してクリアーすることをオススメする。

ショアサイド・ベイルでは過激なミッションが増え、武器の補充や防弾チョッキなど、なにかとお金がかかる。こまめにお金稼ぎもしよう。



↑タクシーミッションなど、連続でこなすと大金になる。地道にお金を稼ぐのも重要だ。



Ray Machowski レイ・マショウスキー

追い詰められた汚職刑事。世話になった礼に、逃がしてやろう。

依頼場所 BellevilleParkの公衆トイレ

R-6 Marked man 報酬：$20000

レイを時間内に空港まで送れ

レイをショアサイド・ベイルの空港まで運ぶのが依頼内容。制限時間は3分と短いので、Bansheeなど速度の出るクルマを用意しておこう。空港への最短距離となる橋には、CIAが重武装で待ちかまえており、渡るのは困難。そこでオススメなのが地下鉄ルートだ。地下鉄内にクルマで乗り込み、レールに出たら右折。つぎのホームまで突っ走ろう。地下鉄から出ればすぐ空港なので、迷うこともないぞ。届けたあと、ストートン島、公園南のガレージへ行くと、報酬と防弾Patriotが手にはいる。優秀なクルマなので、大切に扱おう。



↑病院手前にある地下鉄へ、クルマで進入しよう。



↑橋の上にはCIA。国家権力の恐ろしさが味わえる。



↑レールに出たら右折。安全に空港へ辿り着ける。

防弾Patriotは貴重品

報酬で手に入る防弾Patriotは、どんな銃撃にも耐える強力なクルマだ。終盤のミッションでは必須とも言えるほど。再入手不可能なので転倒や水没などしないよう、大切に扱ってほしい。衝突では破壊されるので注意しよう。



↑銃撃をまったく受け付けない強靭ボディ。終盤ミッションでは、頼もしいクルマだ。

Donald Love ドナルド・ラブ

表と裏の舞台で儲けようとする男。行きすぎた行為は破滅を招く……。

依頼場所 Bedford Pointのビル

D-4 Grand Theft Aero 報酬：$50000

空港でパッケージを受け取れ

依頼を受けたら空港の格納庫へ向かうのだが、激しい銃撃戦となるので、防弾Patriotを用意したい。格納庫では4人のカルテルが待ち伏せしているので、轢き逃げアタックで始末。軽飛行機、クルマを調べたらストートン島、カルテルが縄張りにしている工事現場へ向かおう。工事現場内の目的地付近では、カルテルとの銃撃戦が待っている。目的地付近は入り組んでいるので、壁の外から手榴弾を投げ込んで、カルテル連中を始末しておこう。



↑防弾Patriotなら怖いものなし。轢き逃げアタックで大暴れ！



↑目的地周辺は入り組んでいる。外部から手榴弾をパンパン投げ込もう。

D-5 Escort Service 報酬：$40000

老紳士とパッケージを護衛しろ

指定されたクルマを護衛して、目的地まで守るのが依頼内容。地下道に入るまでは後方からカルテルのクルマが襲ってくるので、こまめに後方を確認しよう。地下道を抜けると、正面から銃撃してくるので見つけ次第、轢き逃げアタックで始末するように。

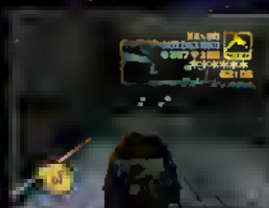


↑後方からクルマが突っ込んでくる。右スティックを使い、確認しよう。

D-6 Decoy 報酬：$30000

オトリになって一定時間逃げ切れ！

警察の目を眩ませるため、オトリとなって3分間逃げ回るミッション。オトリのクルマに乗ると、いきなり指名手配度が6に！　ふつうに逃げていては保たないので、空港近くの地下鉄に逃げ込もう。警察車輌は追ってこないので、時間までゆっくりと待機。耳を澄ませば、外の激しい爆音が聞こえるぞ。



↑地下鉄に逃げ込めば、一安心。外は凄いことに……。

D-7 Love's Disappearance

そしてドナルドは消えた

D-6が終わり、ドナルドのビルへ向かうが、いつもの和風庭園に彼の姿はない。空のパッケージだけが残されていた……。



↑ドナルドは逃げたのか、それとも……。

Asuka Kasai アスカ・カサイ

復讐に燃えるアスカの後半ミッションはD-4で訪れた建設現場で受ける。

依頼場所 Fort Stounton建設現場

A-6 Bait 報酬：$35000

処刑部隊を誘い出し罠にハメろ！

主人公を狙っているカルテルの処刑部隊を、アスカの部下との共同戦線で逆に始末していくミッション。ショアサイド・ベイルの3ヵ所に配置された処刑部隊は、主人公が接近すると猛スピードで追いかけてくる。あとは味方の部隊が待つCochrane Damまで誘導すれば、誘い込まれたカルテルを処刑してくれるといった寸法だ。

ミッション自体の内容は難しくないが、味方が待機する場所以外で処刑部隊の乗ったクルマを破壊すると……ミッション失敗。一度に2～3台をまとめて連れていくことも可能だが、勝手に横転して自爆されてもダメなので注意すること。また、処刑部隊の乗ったクルマは意外に速いので、Bansheeなどのクルマを用意したほうが確実だ。



←距離を離しすぎると付いてこないので注意すること。



←待機場所に誘い込んでも油断せずに戦闘を見守ろう。

A-7 Espresso-2-go! 報酬：$40000

スパンクの販売拠点を叩き潰せ！

カルテルが扱うスパンクの直売店だと判明した、エスプレッソスタンド破壊がミッションの依頼内容。スタンドの設置場所は、ショアサイド・ベイルに2店、ストートン島に5店、ポートランドに2店の全9ヵ所。最初の店舗を破壊した時点でカウントが始まり、8分以内にすべてを破壊すればミッションクリアーとなる。全エリアを移動しなければならないため、足の速いクルマとロケットランチャーは必須！ スタンドの位置と巡回ルートを掲載しておくので、参考にしてみてもらいたい。



←標的のスタンドは近づくとマップ上に表示される仕組み。



➡ロケットランチャーで手早く破壊していくのがオススメだ。

エスプレッソスタンド ルートMAP

3つのエリアをすべて移動しなければならないため、スタート地点はショアサイド・ベイルorポートランドに設定すること。標的となるスタンドについては、近くまで行くことでマップ上に表示されるので、あらかじめ下見をしてマップに記憶させておくのがオススメ！ これであれば、大まかなルートを把握しておくだけで迷わずに移動が可能。このふたつを守っていれば、制限時間内ですべてのスタンドを回れるハズだ。







A-8 S.a.m 報酬：$45000

小型機を落としてブツを回収せよ！

カルテルのブツを積んだ小型機を撃ち落とすようにとの依頼内容で、まずは海上の狙撃ポイントへ移動するために必要なボートを入手する。これまでのミッションでは、ボートと言えばアスカ邸前の船着き場だったが、このミッションではBedford Pointの船着き場に専用のボートが用意されている。ボートを手に入れたら、マップ上のマーカーに従って狙撃ポイントとなるブイまで移動。制限時間の3分30秒まで待てば小型機が上空に出現する。

小型機はブイの東側から滑走路へ向かって侵入してくるので、あらかじめロケットランチャーを装備した状態で待機。移動スピードがかなり速いので、進路の先に置いておく感じでロケットランチャーを撃っていこう。首尾よく撃墜に成功すれば、8つのブツが周囲にバラ撒かれるので即回収！ これで指名手配度が4上がり、ヘリコプターが出現するので手早く行動すること。回収後は船着き場へ戻って、止めておいたクルマで依頼場所に戻ろう。



←この船着き場以外からは狙撃ポイントへ行けないぞ。



←東側から来る小型機の動きはレーダーでチェック！

SECRET MISSION

最終エリアとなるショアサイド・ベイルの隠しミッションは、ふたつが用意されている。発生までの手順はこれまでと同じで、指定された車両に乗り込めばオーケー。ミッション内容もおなじみとなったラジコン操作で車両を爆破するタイプと、制限時間内にすべてのチェックポイントを回るタイプがひとつずつ。それぞれの指定車両とミッション内容をまとめておいたので、資金集めの足しにしてもらいたい。

SECRET-1 Rumpa Rampage

爆弾ラジコンで、Hoods Rumpo XLの破壊数を競っていくミッション。お馴染みのラジコンマークがプリントされた指定車両のバンは、隠れ家の裏に駐車されているぞ！



➡地元Gangチーム・フース愛用の車種Hoods Rumpo XLが標的。



←隠れ家の裏に駐車されたバンに乗り込めばミッションスタート！

SECRET-2 Gripped!

登坂力に優れたPatriotで、20ヵ所のチェックポイントを5分以内に通過するミッション。ポイントが散らばっているうえに、ひとつで15秒しか加算されない高難易度だ。



➡高低差があるので、スピードを出しすぎて横転しないように注意。



←Cedar Groveのキャンプ地に置かれたPatriotに乗ればスタート！

D-Ice アイス

全般的な難易度も低く、資金稼ぎにちょうどいいミッションばかりだ。

依頼場所 Wichita Garadens公衆電話

1-1 Uz-1 money 報酬：$10000

ナインズをハチの巣にしてやれ！

D-アイスが仕切るレッドジャックスの敵対チーム、ナインズを2分30秒の制限時間内にUz-1で20人倒すといった内容のミッション。標的となるナインズ所属の紫色ジャケットを着た連中は、電話のある区画をうろついているので、周辺をクルマで流していれば目標数は達成できるハズ。

ただし、レッドジャックスも同じ場所が縄張りとなるうえに、色違いの格好をしているので注意が必要。間違って赤色ジャケットを着たレッドジャックスの近くで発砲すると、周囲を走っているレッドジャックスのバンで追い回されるハメになる。ちなみにクルマでナインズのメンバーを跳ね飛ばしてもノーカウントで、倒した数には入らない。しっかりと車内からのUz-1で、ナインズを撃ち倒していくこと。



←紫色ジャケットを着た集団を見つけたらチャンス！



↑ナインズのメンバーをクルマで跳ねてもノーカウント。倒した数には加算されない。



←レッドジャックスのバンに追い回された場合は、一度振り切っていけばいい。

防弾Patriotで安全確実に

Gangチームにそぐわない武装に身を固めたナインズとレッドジャックスは、全員がしっかりと拳銃を携帯している。このため、うっかりレッドジャックスにバンで追い回されてしまうと……、ちょっとした体当たりでもクルマが炎上しかねない。そこでオススメとなるのが、レイの逃走ミッションで入手可能な防弾Patriot。このクルマなら巡回中の銃撃で余計なダメージを受けることがないので、ミッションをかなり楽にこなすことができるぞ。



↑防弾仕様で銃撃のダメージを受けないので、そう簡単には火を噴かない。

1-2 Toyminotor 報酬：$10000

秘密兵器で装甲車を吹っ飛ばせ！

おつぎのミッションは、虎の子の秘密兵器でナインズの装甲車を破壊するといった内容。自慢の秘密兵器がお馴染みのラジコンカーだったのはさておき、隠しミッションと違って台数に4台の制限がある。このため、標的となる装甲車3台を破壊するまでに許されるミスは1回だけ。標的までの距離が遠いため、対向車線を走っているとうっかりクルマに潰されやすいので注意が必要だ。とはいえ、時間制限がないことを考えれば難しくはない。慎重に操作して、目標の装甲車を爆破していこう。



←標的となる装甲車の1台は、橋を渡った先にいるので注意。



→うっかりクルマにぶつかっても爆発するので慎重にいこう。

1-3 Rigged to Blow 報酬：$20000

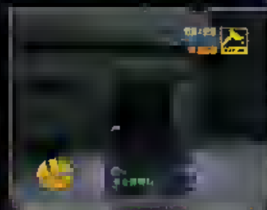
愛車に仕掛けられた爆弾を解除！

D-アイス自慢の愛車に仕掛けられた爆弾を解除するため、ポートランドに向かうミッション。愛車にはダメージメーターが設定されており、衝撃を与えるとメーターがアップ！　これを振り切るか、制限時間オーバーで爆弾が爆発してミッション失敗となる。

ミッションには6分の制限時間が設けられているが、これはポートランドのガレージに到着するまでの制限時間。爆弾の時限装置さえ解除してしまえば、それ以降は制限時間が解除されるので時間的な余裕はある。ポートランドへ向かうルートとしては、海底トンネルを使うのが早くて便利。安全なのは地上ルートだが、この場合はルートを把握しておかないと制限時間に間に合わないので注意。爆弾を解除したあとは、依頼場所にクルマを戻せばオーケーだ。



↑トンネルを使った場合は、ムリに急がなくてもいいので事故にだけ気を付けて進もう。



←爆弾解除あとは、新車同然にして戻すのが条件。

1-4 Bullion Run 報酬：$25000

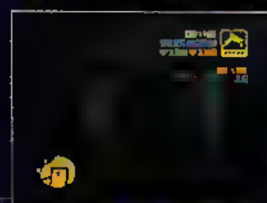
プラチナインゴットを奪い取れ！

Pike Creek周辺に飛行機からバラ撒かれたプラチナの延べ棒を回収して、倉庫に運び込む火事場泥棒なミッション。6分の制限時間で3[illegible]収がクリアー条件となっているが、延べ棒を積むごとに重さで車体の動きが鈍くなり、さらに5本で指名手配度も上がっていくのが厄介。ムリして一度に30本を運ぶことも不可能ではないが、3回くらいに分けて運んだほうが安全だ。

このミッションに適した車種は、スピードよりはパワーを重視なPatriotなどの4駆系車両。それでも操作感覚は鈍くなるので、横転には注意しよう。



←ここでも防弾Patriotが活躍！　非常に便利。



←10本くらいを目安に分けて運んだほうが安全確実。

1-5 Rumble 報酬：$10000

決闘の場に参戦してぶちのめせ!?

レッドジャックスとナインズの抗争決闘に、D-アイスの代理人として参戦!?　9人のナインズを叩きのめす内容のミッション。まず、ミッションを受けたらD-アイスの弟を拾って、決戦の場となるCedar Groveのキャンプ場へ移動。待ち受けるナインズの連中を倒すわけだが、許可された攻撃は素手とバットのみ。銃火器を使用したり、クルマで跳ね飛ばすと、ミッション失敗となってしまうので要注意だ。

激しい肉弾戦なので、最低でも体力を全快にした状態で挑むこと。防弾チョッキまで着ていれば、勝ったも同然だ。



←役に立たない弟の生死はクリアー条件に関係なし！



←倒れた相手には忘れずにトドメを刺しておくこと!!

Catalina カタリーナ

主人公を裏切り、服役する原因となった女。許すことはできない!

依頼場所 Cedar Graveの屋敷前

C-1 The Excange 報酬:$1000000

マリアを救い出すため50万ドルを用意

カタリーナにさらわれたマリアを救出するミッション。このミッションを受けるには、身代金として50万ドル用意する必要がある。お金がないならサイドミッションでお金を貯めよう。唯一救いなのが、このミッションでは武器の持ち込みが不可能ということ。よって、高い武器を補充する必要はないが、防弾チョッキだけは購入しよう。準備が整ったら防弾Patriotに乗り込み、依頼場所へ。ただし依頼を受けるときは、依頼場所から少し離れたところに防弾Patriotを置くように。近くに置くと、あとで消えてしまうからだ。



↑高い武器は不要だが、防弾チョッキだけは新しい物を用意しておこう。必ず必要になる。

↓依頼を受けるとき、防弾Patriotは屋敷から離して置こう。これなら消えることもない。

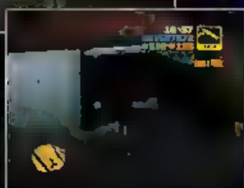


SCENE 1 屋敷を脱出しろ!

依頼場所に入るとイベントが始まり、ボディチェックで武器を全部没収されてしまう。さらにマリアは解放されず、主人公を始末しようとしてくる。この窮地から脱するには、イベントで倒した敵の武器を拾い、屋敷出口付近のふたり、後ろから来るひとりを速攻で倒そう。逃げ回らず、左トリガでしっかりロックし、確実に始末すること。始末したら屋敷内のガレージに入り、防弾チョッキを回収。クルマで屋敷の外へ出よう。これでヘリが逃げるので、防弾Patriotに乗り換えて追跡だ!



↑逃げ回らずに、確実に始末しよう。武器回収も忘れずに。



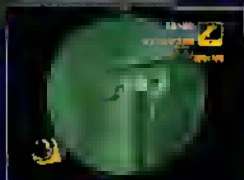
↑ガレージには防弾チョッキがあるので、回収しておくこと。

SCENE 2 ダムの奥まで突き進め!

ヘリはダムへ逃げ込むので、急いであとを追いかけよう。ダムにはカルテルの刺客が待ちかまえている。入り口を守るふたりは、体当たりor車内からのUz-1連射で始末。入り口を少し進むと、木々の中にスナイパーライフルが隠されているので回収。弾数はわずか5発。ダムの高台にいる敵を狙うときに使用するように。ちなみに、主人公より高い場所にいる敵の数は全部で5人。ミスがなければ、すべて始末可能だ。敵を倒しながら奥まで進むとイベントが始まり、最後の展開へ。



↑入り口のふたり組は、クルマからの銃撃で始末する。



↑隠されたスナイパーライフルを入手し、高台の敵を撃て!

SCENE 3 マリアを救い出し、カタリーナのヘリを落とせ!

奥まで進むとヘリは飛び立ち、爆撃してくる。まずは、中央付近でカルテルの刺客を轢き逃げアタックで始末しよう。敵トラックは自爆も多いが、残るようならM16の狙い撃ちで破壊。ダム奥の階段を上ると、3人の刺客とマリアがいる。AK47を装備し、ロックオンしながら敵を始末していこう。屋上にはロケットランチャーがあるのでこれを使い、カタリーナのヘリを撃墜すればミッションクリアーだ!



↑屋上には3人の刺客が。左の柱の陰にいるので注意。



↑ヘリの爆撃に注意しつつ、刺客を轢き逃げアタック!



↑ロケットランチャーの弾数は3発。落ち着いて、正面に近づいたときに狙い撃とう!

戦車があれば怖いものなし

どうしてもクリアーできないと嘆いている諸兄には、最終兵器Rhinoの投入をオススメ。ダムの奥地まで、すべてを破壊しながら突き進むことが可能。鼻唄混じりでクリアーできるはず。唯一の欠点は、屋敷から出たときに消えている率が高いこと。消えていたらロードしてやり直そう。



↑触れれば即破壊の強靭なボディ。戦車さえあれば、間違いなくクリアーできるぞ。

すべての車輌を手に入れろ!

ポートランドとショアサイド・ベイルには、車輌を買い取ってくれる場所がある。Portland Harborの特殊車輌買い取りクレーンと、車輌買い取り倉庫。ショアサイド・ベイルのCochrene Damの車輌買い取り倉庫だ。この3ヵ所に買い取りリストの車輌を持って行けば、高値で引き取ってくれる。さらにリストごとにコンプリートすると、20万ドルのボーナスに加え、リストの車輌をいつでも引き出せる特典が付くのだ。リストの中でも入手に手間取りそうなものを紹介しよう。

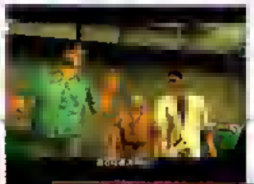
特殊車輌のEnforcerは、SWATが使用しているクルマ。ストートン島の警察署にあるので、パトカーで忍び込もう。Barrecks OLはストートン島、退役軍人の武器屋にあるトラックのこと。BF Injectionは、ポートランドでディアブロが溜まり場にしている公園。置いてある時間が限定されているようだ。

ポートランド特殊車輌リスト
Palice car(パトカー)
Ambulance(救急車)
Fire truck(消防車)
Enforcer(警察車輌)
FBI Car(FBI車輌)
Barracks OL(武器屋のトラック)
Rhina(戦車)

ポートランド倉庫車輌リスト
Pony
Rumpo
Bus
Doda
Bobcat
Yankee
Mule
Blista
Mr.Whaapee
Patriot
Dustcart
Linerunner
Flatbed
Coach
Moonbeam
Securicar

ショアサイド・ベイル倉庫車輌リスト
Esperanta
Cabbie
BF Injection
Stallion
LandStalker
Manana
Stinger
Perrenial
Limousine
Kuruma
Taxi
Inferuus
Idoho
Banshee
Cheetah
Sentinel

grand theft auto vice city





ついに攻略も最終回。バイスシティの裏社会に君臨するため東奔西走してきたトミーが、ソニーと決着をつける！

バイスシティ制覇まであと一歩！ メインミッション

バイスシティには、購入可能な多数の物件が存在する。物件にはそれぞれ固有のミッションがあって、物件購入後にトライできるようになる。物件ミッションをクリアーするとその物件には定期収益が入るようになり、働かなくても持ち金を増やせるぞ。物件ミッションの内容は、ひとつで終わるものや、複数のミッションをこなすものなどさまざまだ。



↑まずは物件を購入して、物件ミッションをこなす。そうすれば収益が得られる！

野望は続くよどこまでも！



Print Works 印刷所

ニセ札の原盤を手に入れるためのミッションが用意されている。

依頼場所 Little Haitiの印刷所

S-1 Spilling the Beans 報酬：$2000

ニセ札の情報を入手しろ

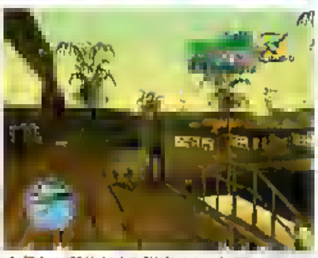
まずニセ札の原版の情報を得るためにマリブクラブへ向かう。この際、印刷所の前にわずか$9でマリブクラブまで運んでくれるタクシーが停まっているので、これに乗ってケントに会いに行くと手っ取り早い。ケントから話を聞いたらおつぎは、Vice Portの貨物船の最上階を目指す。



↑貨物船内は敵が多いので、数を減らしておくこと。

下準備が整ったら貨物船に突入

貨物船に乗り込むまえに、港近辺を移動してさまざまな角度から中の乗組員を狙撃しておくこと。貨物船に踏み込むと必ず潜入したことがばれるので、この下準備が重要となるぞ。あとは.357など、1発で敵を倒せる武器を装備して一気に上階を目指す。情報を聞き出したあと、船を出る際は敵が増員されているので、.357で倒しながら逃走する。指名手配度が2に上がっているので、ペイントショップを経由してから印刷所に向かうといい。



↑何とか貨物船さえ脱出すれば、目の前のステキな場所に防弾チョッキが置いてある。これを回収してから、クルマに乗り込んで逃走だ。

S-2 Hit the Courier 報酬：$5000

ニセ札の原版を奪取しろ

原版は通常2台の護衛車に守られて移動するが、原版上陸地点の敵をさきにロケットランチャーで倒して護衛を1台減らす。つぎに、目的のクルマに続いて出てくる護衛車もロケットランチャーで破壊すれば、あとは原版の乗ったクルマを襲うだけ。また、原版の最終到着地点に先回りして奪う手もある。



↑このあたりに撃ち込んで護衛車を1台減らす。



↑原版はカウフマンキャブ裏の空き地に運び込まれる。

爆破は禁物！ 狙撃で倒せ

原版を乗せたクルマが地形などにハマっていたら、そっと近づいて狙撃すれば簡単に原版を奪える。ただし隣りの席にもうひとり乗っている場合、こいつが原版を奪って逃走しようとするので、ふたりとも狙撃して片づけよう。目的のクルマをロケットランチャーで破壊すると、原版が燃えてミッション失敗となるぞ。



↑原版の乗ったクルマにロケットランチャーは禁物！

Cherry Popper Ice Cream Factory アイスクリーム工場

アイスクリームを隠れ蓑に何かを販売する謎の工場のミッション。

依頼場所 Little Haitiのアイスクリーム工場

I-1 Ice Cream 報酬：$0

アイスクリームを50個以上売り続けろ

アイスクリーム工場を購入すると、工場の入り口にMr.Whoopeeが出現するので、これに乗り込んでアイスクリームを連続で50個売り続けるというミッション。ただし4つ売るごとに指名手配度が上がるので、販売にうってつけなのがVice Portのペイントショップ前。じっとしているだけで人が現れ、指名手配度もすぐに消せるので、安全確実に50個販売できる。50個以上売ってクルマを降りればミッション成功となる。降車するまえに警察官やチンピラにひきずり出されると失敗となるので注意しよう。



↑ペイントショップの前に陣取って、左スティックを押し込みクラクションを鳴らす。

↓もし警察官に発見されてもここなら安心。前に進むだけで指名手配度が消える。



Kaufman Cab カウフマンキャブ

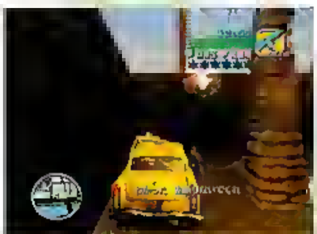
ライバルのタクシー会社を邪魔するミッションが目白押し。

依頼場所 Little Haitiのカウフマンキャブ

K-1 V.I.P. 報酬：$1000

V.I.P.を空港に送り届けろ

V.I.P.を乗せて空港へ送り届けるのが目的。ところが、迎えに行ったV.I.P.をライバルタクシーに横取りされてしまうので、最初にやることはV.I.P.を奪い返すこと。V.I.P.を殺さないように気をつけてさえいれば、武器で攻撃しようが、クルマをぶつけようが、何をしてもかまわない。ここではライバルタクシーにこちらのタクシーをぶつけてダメージを与えていくのが簡単で確実だ。ある程度ぶつけ続けると、V.I.P.が降りてきてこちらに乗り移るので、あとは空港に送るだけ。このときライバルタクシーが追いかけてきて妨害してくる。万全を期して送り届けるならマップを参照してほしい。



↑V.I.P.をこちらに奪い返したら、あとは空港に送り届ければオーケー。



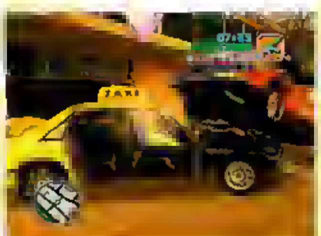
K-2 Friendly Rivalry 報酬：$2000

ライバルタクシーを3台破壊せよ

カウフマンキャブの売上が落ちているので、見せしめにライバル会社のタクシーを3台破壊するというミッション。方法は何であれ、ターゲットとなるタクシーを破壊すればオーケー。クルマをぶつけてもいいし、ドライバーを引き摺り降ろしてタクシーに乗り込み、海に向かって走らせて捨ててもいい。もちろん武器を使って破壊してもオーケーだ。制限時間の設定もないので、これといって失敗する要素はないだろう。手持ちの武器やお金にゆとりがない場合は、地味にクルマをぶつけ続けてじわじわと破壊していけばいい。



↑ガンガンぶつけて破壊する。ライバルも向かってくるが、かなり弱いので押し勝てる。



↑降りて武器で撃つのも手。また距離を取れるなら、ロケットランチャーを撃って楽勝。

K-3 Cabmaggedan 報酬：$5000

ライバル会社の親玉タクシーを壊せ

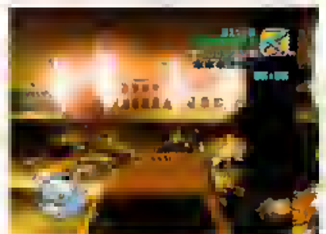
メルセデスの呼び出しを受けて目的地へと向かうが、これはライバルタクシーの仕掛けた罠だったというミッション。最後に現れるボスタクシーを倒すため、何らかの武器を用意していこう。サブマシンガンのほか、ロケットランチャーもあれば文句はない。

6台のタクシーをかわせ

襲ってくるタクシー6台は相手にせず、1分間逃げ切ればいい。クルマを降りると轢かれる危険性があるので、多少クルマをへこまされてもいいから広場を大きくハの字に走って逃げ続けよう。



↑メルセデスの居る広い場所へは、マップのこのポイントから入れる。



↑取り囲まれた場合でも、相手は一度引いてまた突っ込んでくる。押し返して突破!

ついに姿を現すタクシーのボス

虎柄のタクシーZebra Cabが姿を現わす。1対1のタクシーどうしの戦いとなり、これは絶対倒さなくてはならない。クルマを降りて待ちかまえ、向かってきたところにロケットランチャーを撃ち込むといい。トミーがクルマを降りるとそこに向かって突っ込んでくるので、す速く狙いを定めること。そしてクルマが壊れてもドライバーが生きている場合、降りて向かってくるが、ロックオンタイプの武器で狙えば楽に倒せる。



↑タクシーが壊れてドライバーが向かってきても、銃さえあれば簡単に倒せる。

クリアー後に親玉タクシーが手に入る

このミッションをクリアーすると、最後に戦ったボスタクシー、Zebra Cabが手に入る。これが届けられる場所は、カウフマンキャブの敷地内。外見はおちゃめなZebra Cabだが、ふつうのタクシーに比べて操作性がよく、耐久力も高いという優秀なタクシーなのだ。



←名前はゼブラだが見た目は限りなく虎っぽい。外見に似合わず高性能だ。

Boatyard ボートヤード

最大収益は安いが、物件の中で最安値なので貧乏ならオススメ。

依頼場所 Vice Portのボートヤード

⚓-1 Check Point Charlie 報酬：$5000

制限時間内に荷物を回収しろ

ボートヤードを購入すると乗り場にボートが出現し、これに乗り込めばミッションが始まる。ボートヤードではこのミッションひとつクリアーするだけで収益を得られるが、ボート操作の技術が求められるぞ。とくに序盤はジャンプ台を飛んでチェックポイントをクリアーしなければならず、ここをスムーズに突破することが第一関門。ジャンプ台の注意はまっすぐ進入することで、そうすれば3つのうち最初のふたつは連続で超えられる。3つ目はスピードをぐっと絞ってでも手前で角度調節して、まっすぐ進入するように。



↑ボート乗り場に2台のボートが現れる。好きなほうに乗ればミッションスタートだ。



↑最初のジャンプ台は、まっすぐ進入すれば連続でふたつのジャンプ台を飛び越えられる。

レーダーをよく見よう

ボートはスピードを上げながらでないとほとんど曲がらないため、曲がりたいときは少しでもスロットルを開ける。方向調節するには、ボートよりも左下のレーダーを見たほうがうまくいく。



↑ジャンプ台を超えたらスピードを上げて進め！



➡20番の手前左側は乗り上げやすいので注意。



Sunshine Autos サンシャインオート

ペイントショップと複数のガレージが付いている魅惑の物件。

依頼場所 Little Havanaのサンシャインオート

☀-1 Car Delivery 報酬：$0

指定されたクルマを集めまくれ

ガレージの横に複数の車種が張り出されるので、これらを確認。書かれた車種を運んでいくとガレージが開くので、収納すればリストにチェックされる。これをすべてチェックすればリスト完成。この時点で最大収益$1500が手に入る。リストは4枚あって、埋めるごとに最大収益が上がっていくぞ。

リスト1 最大収益$1500 **ボーナス** Deluxo

集める車種	おもな入手場所
Landstalker	Downtownのダートコース
Idaho	Downtown、Little Haiti
Esperanto	Vice Port、Vice Point
Stallion	Ocena Beachの立体駐車場
Rancher	Downtown、Vice Point
Blista compact	Downtown、Little Haiti

リスト2 最大収益$4000 **ボーナス** Sabre Turbo

集める車種	おもな入手場所
Sabre	Vice Point、Little Havana
Virgo	Washington Beach
Sentinel	サンシャインオート
Stretch	ベルセッティ邸
Admiral	Starfish Island西の民家
Wachington	Downtown、Vice Point

リスト3 最大収益$6500 **ボーナス** Hotring Racer

集める車種	おもな入手場所
Cheetah	Starfish Island東の民家
infernus	ベルセッティ邸
Banshee	Starfish Island西の民家
Phoenix	Starfish Island、Vice Point
Comet	Starfish Island北の民家
Stinger	Starfish Island西の民家

リスト4 最大収益$9000 **ボーナス** Sandking

集める車種	おもな入手場所
Voodoo	Little Haitiプレの家の前
Cuban Hermes	Little Havana
Caddy	ゴルフ場近辺
Baggege Handler	Escobar International Airport
Mr.Whoopee	アイスクリーム工場
Pizza Boy	ピザ屋の裏

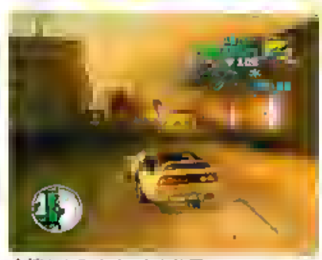
☀-2 Vice Street Race 報酬：参加費の4倍

公道でのレースに勝利しろ

サンシャインオートを購入すれば即チャレンジでき、地下ガレージに地図が張り出されているコースを選択すれば、レースに参加できる。目的は1位になること。ドライビングテクニックで勝負するのもいいが、じつは簡単で確実に1位になる方法がある。スタートラインにつくまえに、ロケットランチャーを撃ち込んでライバル車を全部破壊できるのだ。その時点でレースは勝手にスタートするが、トミー以外の参加者はクルマが壊れているので、よほどヘマをして警察につかまったりしない限り確実に1位でゴールできる。



↑こんな角度から中央を狙って撃てばライバル車がまとめて破壊でき、レースが始まる。



↑壊れたライバル車を放置して、ひとり悠々とチェックポイントを回って行けばいい。

The Malibu Club マリブクラブ

全4ミッションをとおして銀行強盗を成功させるシナリオが展開する。

依頼場所

Vice Pointのマリブクラブ

-1 No Escape? 報酬：$1000

カム・ジョーンズを助け出せ

カムを独房前から連れ出そうとすると警察官が襲ってくるので、さっさと走って外に出る。カムを放置してひとりでクルマに乗り、Ocean Beachのペイントショップで指名手配度を消してから、カムを連れに戻って家に送ろう。



↑カムを独房から出すと非常ベルが鳴って警官が押し寄せるので、走って出口を目指す。



↑カムを銃撃戦で死なせないよう、ひとりで指名手配度を消してからカムを拾いに戻る。

-2 The Shootist 報酬：$2000

射撃勝負でフィルに勝て

Downtownの武器屋の奥にある射撃場で、フィルを味方につけるために射撃勝負を行うというミッション。3ステージの射撃勝負を連続でこなしていき、成績が60点を超えればフィルを仲間にすることができる。1ステージごとに、制限時間と弾の制限数が異なっているので、ムダ撃ちしないように。制限時間か残り弾数のどちらかが尽きると、次ステージへと進む。

ステージ1 制限時間2分／弾数100

人型の的が3列あり、それぞれが左右に移動し続ける。的は5つのパーツで構成されていて、すべてのパーツを破壊すると得点になる。いちばん近い的は1点、中央は2点、遠方の的は3点。



ステージ2 制限時間1分／弾数50

遠方の6つの窓から的が顔を出す。どの的も得点は1点なので、中央上下2列を中心にして、バランスよくすべての的を狙っていけばいい。6カ所すべてを狙うのが難しいなら、4カ所くらいに絞って狙おう。



ステージ3 制限時間1分／弾数50

ステージ2よりも広範囲にわたる、さまざまな場所から的が出現する。ここは全範囲をカバーするとロスしやすい。的の得点は一律1点なので、画面の左右どちらかだけを狙うようにするといい。



-3 The Driver 報酬：$3000

レースでヒラリーに勝利しろ

公道レースでヒラリーと勝負して勝つのが条件。純粋な運転技術をシビアに試されるミッションだ。カーブ前は必要最低限の減速をして曲がり、電柱や走行車両には絶対ぶつからないよう注意して転倒を防ぐこと。



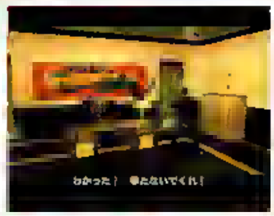
←レースが始まると、いきなり指名手配度が2に。



-4 The Job 報酬：$50000

銀行強盗を遂行しろ

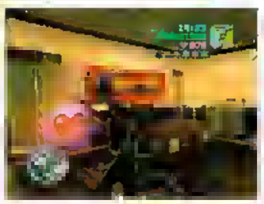
銀行へ向かい、中に乗り込んだら2階に移動して目的地を順々に移動していく。すると途中で警報器が鳴らされて入り口からSWATがなだれ込んでくるが、少し応戦していれば銀行から脱出できるようになる。銀行から出たあとはひとりで指名手配度を消しに行き、あとでフィルを家に送り届けよう。



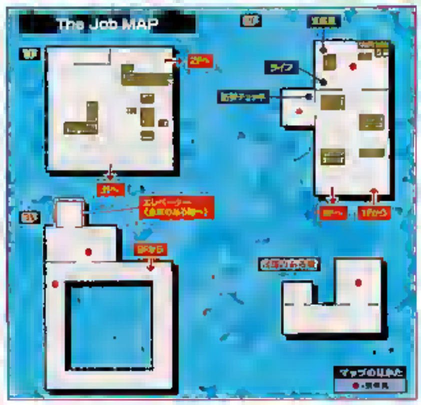
←2階に隠れている支店長を誤射すると失敗になるぞ。



←このセリフを合図に銀行から脱出可能となる。



→銀行内のライフや防弾チョッキを活用しよう。



Telephone テレフォン

正体不明の依頼主から最後にハードなミッションが依頼される。

依頼場所

アイスクリーム工場裏の公衆電話

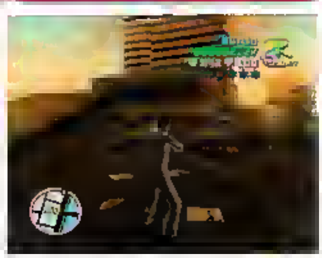
M-5 Loose Ends 報酬：$16000

取引現場のブツを奪え

目的のブツが建物の屋上にあり、これをちょうだいして空港に運ぶのが目的。工場にはいたるところに敵がいるので、スナイパーライフルと.357を用意して乗り込み、武器を切り替えて進んでいく。乗り込んだ直後に襲ってくる敵を.357で倒したら、スナイパーライフルに持ち替えて見える限りの敵を倒す。前進するときは.357、立ち止まったらスナイパーライフルと交互に使い分け、ブツに近づこう。ブツ周辺の敵は地形を回り込んでひとりずつ倒し、ブツを奪ったらヘリで空港へ運べ。



↑見える範囲にいる敵を狙撃して、武器を持ち替えて進むということをくり返す。



↑ブツ周辺の敵は回り込んでひとりずつ倒すか、手榴弾を投げ込んでもいい。

Film Studio

製作を手伝えばDildo Dodoクリアー後、裏手に水上飛行機が!

依頼場所
Prawmn Islandの撮影所

🎬-1 Recruitment Drive 報酬:$1000

映画に出演する女優を用意しろ

速いクルマを用意しておき、キャンディのマネージャーが逃走したら、攻撃してくる手下の相手をせずにマネージャー追跡に専念する。マネージャーを始末したら、キャンディとメルセデスを撮影所に送り届ける。



↑マネージャーが逃げ出したら、まわりの手下を無視してクルマに乗って追いかける。

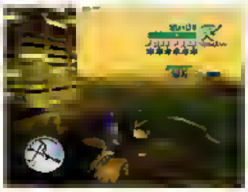


↑キャンディを拾い、メルセデスも拾ったら、あとは撮影所へ戻るだけだ。

🎬-2 Dildo Dodo 報酬:$2000

ポイントすべてでビラを散布しろ

邪魔は入らないので、燃料の残量だけ気にしながら、目的地のポイントを通過していくだけ。ただし絶対にビルに接触しないように注意する。消費燃料をおさえるルートは地図のとおりだ。



←青いチェックポイントに入ったら、赤いチェックポイントを目指す。



↑ビルのあいだのチェックポイントは一度ちょっと離れてから、道にまっすぐ進入しよう。



🎬-3 Martho's Mug Shot 報酬:$4000

議員とキャンディを写真に収めろ

キャンディの乗ったクルマを見失わないようにつけていく。キャンディがビルに入ったら、向かいのホテルが目的地となり、ひたすら上へと向かっていく。すると正面にキャンディの入っていったビルが見え、カメラを覗くと密会現場を目撃することに。これを撮影し、あとは撮影所に戻るだけだ。しかし写真を撮ると指名手配度が一気に上がるので、逃走するのが一苦労。そこで以下の方法をオススメ!



↑ビルから写真を撮ると、指名手配度が一気に5まで跳ね上がってしまう。

ヘリを有効活用して安全第一

キャンディをつけるときに、クルマではなく撮影所敷地内のヘリを使って追跡する。ヘリを向かいのホテルに停めることができるので(写真参照)、ここから議員とキャンディを撮影しよう。これなら指名手配度が上がっても、簡単に逃走ができる。

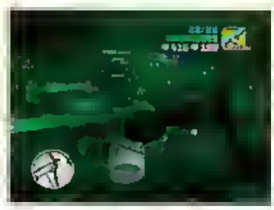


←向かいのビルの、この地形に着地すれば密会現場をバッチリ撮れる。

🎬-4 G-spotlight 報酬:$8000

スポットライトまでたどり着け

バイクに乗って目的地をつぎつぎ移動し、ビルを渡って行った先の最終ポイントにたどり着くのが目的。朝7時になると失敗となる。ここではバイクを使わず、ヘリを使えば楽勝だ。スタート地点のビルのポイントだけバイクで通過したら、あとはこのビル裏手にあるPolice Maverickに乗り込んでポイントをクリアーしていこう。



←空の移動なら簡単にポイントをクリアーできる。



Pole Position Club ポールポジションクラブ

もっとも楽なミッションで$4,000の収入が得られるようになる。

依頼場所
Washington Beachのポールポジションクラブ

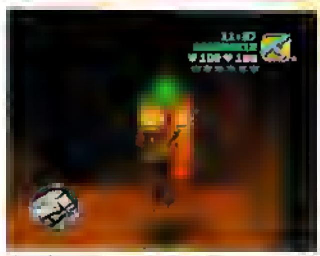
Ⓟ-2 Dancer 報酬:$0000

ダンサーに$300を払え

ミッション名はとくにないが、ポールポジションクラブにも物件ミッションがある。クラブ奥の通路に入っていくと、左手の小部屋にダンサーがくねくね踊っている部屋があるので、ここに入る。よく見ていると所持金が減っていくのがわかると思うが、料金$300を払えばミッションクリアーとなる。ダンスを見ているのが面倒なら、Bボタンで部屋を抜けてすぐ入り直す、という行動をくり返せばいい。こんなことで最大収益$4,000が儲かるようになるのだから、おいしすぎる!



↑持ち金を覚えておき、あとはぼーっとしていればいい。何とも息抜き感が溢れる。



↑Bボタンを押して部屋の画面を抜け、また入る。これをくり返せば時間の短縮に!

Phil Cassiby フィル・キャシヴィ

ふたつともクリアーすればフィルの店で武器を購入できるようになる。

依頼場所
Little Haitiのフィルのアジト

P-1 Gun Runner 報酬：$2000

密輸業者から武器をちょうだいしろ

密輸業者が武器を輸送しているトラックにクルマをぶつけて荷を落とし、落ちた武器を回収する。このとき向かってくるトラックを、ロケットランチャーで破壊する。密輸業者のクルマは全部で3台あり、残る2台からも同じように荷を奪ってトラックを破壊すればミッションクリアー。しかし途中で敵が増援部隊を呼び、追われる身となるため、武器の回収は身近に敵がいないことを確認してす速く慎重に行うべし。増援部隊はひとり倒すことに$100が入るが、数が多いので欲張るとやられる可能性があるぞ。



↑トラックを破壊してアイテムをちょうだいする際、録かれないように周囲に敵がいないか注意。



↑バイクに乗った追っ手は、倒すと$100になるがもちろんトラックが最優先だ。

P-2 Boomshine 報酬：$4000

負傷したフィルを病院に運べ

ブームシャインというヤバいものにハマったフィルが、爆発物で負傷してしまう。そこでフィルをクルマに乗せて病院へ運ぶのだが、事が起こる直前、フィルにブームシャインを勧められたトミーにもその影響が出始め、視界はグラグラ、ハンドルさばきもおぼつかない。画面が歪んで見づらいだけでなく、操作していなくてもクルマは勝手に蛇行してしまうので、アクセルを踏みすぎないこと。建物や電柱にぶつからないよう軌道修正する感じで運転しよう。ひとつ目の目的地に着くとつぎの目的地を言い渡されるので、気を抜かないように。



↑蛇行運転を警察官に見つかると、追われてしまう。がむしゃらに目的地を目指せ。



↑ミッション成功後、フィルの店で新しい武器を買えるので何としても成功させよう。

Final Mission ファイナル・ミッション

ソニーを倒して、バイスシティで本当の自由を手に入れろ！

依頼場所
印刷所／ベルセッティ邸

Fin1 Cap the Collector 報酬：$30000

売上金を集金するギャングを始末しろ

トミーの物件から、ギャングが金を集めて回っている。3組の集金係をすべて倒せばいい。ギャングの集金ルートは決まっているので、右に掲載したルートを参考に待ち伏せして、ロケットランチャー1発で始末するのが手っ取り早い。売上金をすべて奪われるとミッション失敗となる。



↑先回りして、到着と同時にロケットランチャー発射。

徴収係が物件を回るルート

ボートヤード→サンシャインオート→マリブクラブ→アイスクリーム工場→カウフマンキャブ→撮影所

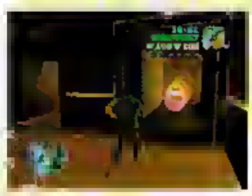
Fin2 Keep You Friends Close…… 報酬：$30000

裏切り者のランスと、ソニーを倒せ

最後とあって一筋縄ではいかない。乗り物などは使用できず、体ひとつで屋敷に攻め込んでくる敵を倒していく。湧いてくるチンピラの数が多いのもつらいが、厄介なのはランスとソニー。よほど上等な防弾チョッキを着ているのか、やたらと耐久力が高いのだ。失敗条件は、セーブポイントの部屋の金庫から金をすべて奪われることだが、守ってばかりいては始まらないぞ。



↑背にした部屋の金庫からすべての金を奪われるとミッション失敗。



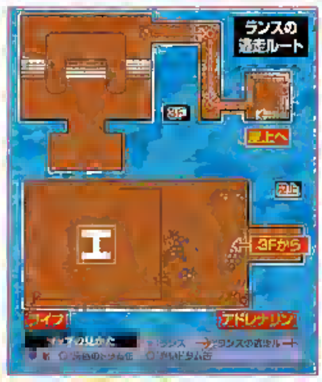
↑屋敷の中に常備してあるライフや武器は必要に応じて活用しよう。

裏切り者のランスを倒せ

ランスで苦戦しているなら、この方法がオススメ。ランスが登場したら、出てきた通路に突進、ランスを無視して屋上まで一気に上る（多少のダメージ覚悟）。そして左手から屋上裏手に回り、手榴弾を万遍なく3発ほど投げればチンピラとともに全滅させられる。



↑このあとで下階のライフと防弾チョッキを取って万全の態勢に復活。



ランス出現までのコツ

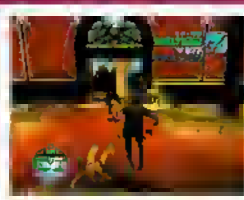
スタート地点の.357を拾って部屋を出て、広間に入ってきたチンピラを退治していく。このとき写真の位置でできるだけ動き回らないようにしていれば、チンピラの発生が少なくてすむ。うまくすれば、ひとりも現れないまま一定時間の経過でランスが現れるぞ。



↑廊下や階段を移動せず、部屋を出たらこのあたりで応戦すること。

ソニーと決着をつけろ

ソニーは手榴弾を浴びせたくらいではなかなか倒れない。チンピラもたくさん引き連れているので、速攻で勝負をつける必要がある。そこで登場デモの直後、まず手流弾を投げて転倒させ、階段を駆け下りて一気に近づき、武器チェンジしてチェーンソーで斬りかかれ！



↑手榴弾で転ばせたあと、チェーンソーならひと振りでトドメを刺せる。

序盤のミッションを徹底攻略！一気に駆け抜けろ！

FULL SPECTRUM WARRIOR



現代の市街地戦闘を描いた究極のリアルタイムSLG。かなり硬派な内容だが、SLG初心者でも楽しめるようにチュートリアルもしっかり作られているぞ！

SPEC S simulation			
	フル スペクトラム ウォリアー		リアルタイム コンバット シミュレータ
	マイクロソフト		THQ
	発売中(9月30日)		6825円[税込]
	HDTV、5.1ch		1人
	OP 1～2人 DL VC SR		15歳以上
	27ブロック以上		――

任務遂行と部下の安全……、両方をカンペキにクリアーしてこそ真の指揮官！

"市街地戦闘"に焦点を当てることで、これまでにないリアリティーや緊張感を再現することに成功したのが、この『フル スペクトラム ウォリアー』(以下、『FSW』と略)だ。一見すると難しそうに思えるかもしれないが、操作自体は比較的シンプルな作りになっているので、SLG初心者でも十分に楽しめる。また、目的地がハッキリ示されるため「何から手をつければいいのか、ぜんぜんわからない」と混乱することもなく、突き進むことができるだろう。

これから紹介するさまざまな基本をしっかり押さえていれば、序盤ミッションでつまずくことはない。ポイントとなる部分をしっかり抑えて、確実に勝利していこう。

部下がふたり以上負傷するとゲームオーバー！



➡ふたり以上が負傷すると最後にセーブしたところからやり直し。シビアかもしれないがポジション取りを慎重にすればそうそうゲームオーバーにはならない。

POINT 1 迷ったらGPSで確認

『FSW』は、進むべきポイントがつねに"青いマーカー"で明示される。目的地まで複数のルートがあっても、基本的には一本道に等しい。それでも、ゲーム中こまめに視点を動かしていると「あれ、いまどこだっけ?」と混乱しがち。そんなときは"GPS"ですぐに現在地と方角を確認するのが基本だ。



⬆チーム変更や視点変更をくり返すと混乱しがち。



⬆そんなときはGPSですぐに確認。これで安心。

POINT 2 無茶は(なるべく)しない

すでに触れたとおり『FSW』のゲームオーバー条件は"部下がふたり以上負傷する"というもの。市街地戦闘は遮へい物が多いため、何も考えずに動くとあちこちに身を隠した敵から不意打ちを食らい「ズダダダダ(うわぁ～)」となってしまう。そのため、移動はつねに部下の安全を最優先。面倒でも、近い遮へい物から遮へい物を渡り歩くように移動しよう。



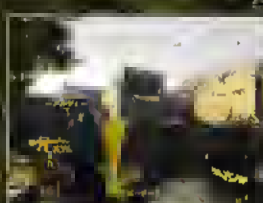
⬆終盤のミッションになるほど敵との偶発戦闘が恐ろしい。移動時は安全を最優先するのが基本。

POINT 3 セーフポイントを見逃すな！

ミッション中、ステージ内の何ヵ所かに"セーフポイント"が設置されている。目的地近辺にあることが多く、失敗したときに備えて必ずチェックしておきたい。利用法は、まずポイントの範囲内に1チームを移動させる。すると範囲が広がるので、そのなかにもう一方のチームを移動させればいい。



⬆まずは一方のチームをポイントの範囲内に移動。



⬆範囲が広がるので、そのなかにもう一方を移動。

POINT 4 CASEVACを活用しよう

CASEVACとは、負傷した部下の治療や弾薬の補給などを行う場所。各ミッション中、1～3ヵ所が登場し、赤十字マークで示された赤い範囲にチームを移動させれば利用できる。回数制限はないので、ちょっと距離が遠い場所でも「こりゃヤバイな」と思ったらすぐに戻って利用したほうがいい。



⬆負傷者を運ぶときは別チームに援護をさせること。



⬆範囲内に移動すれば自動で治療や補給が行われる。

ソロキャンペーンのMISSION 1〜3を攻略！

序盤とて侮るべからず。『FSW』におけるすべての基本が詰まっているといっても過言ではないのだ！

MISSION 1

ムービー終了後の混乱した状況からミッション開始。まずはGPSで目的地を確認しよう。目の前にある廃屋内で味方と合流したら、トラックの近くで倒れている運転手を救出してCASEVACまで運搬。あとは、つぎつぎに指示される目的地を目指して各チームを進めていけばいい。なお、右欄で説明しているとおり『FSW』はチーム間の連繋が非常に重要。力押しに頼ってばかりいると、終盤のステージで困ることになる。そうならないためにも、序盤で連繋を身に付けておくのがいちばん。



⬆出現する敵戦力は少ないが油断は禁物。安全を確保しながらルートを制圧しよう。



⬅最後の機関銃兵はグレネードでご退場願うべし。サクッと吹き飛ばそう。

ココがポイント

アーチ型の通路の先に敵兵がたむろしている場所

かなり見づらいが、アーチ型の通路手前にセーブポイントがある。セーブするとフラグが立ち、戦闘車両が敵兵を一掃してくれる……が、気づかないと面倒。



⬅強引に突破を図っても登場するけどセーブが無難です。

MISSION CHART

負傷した運転手をCASEVACまで運ぶ ➡ 装甲車が到着するまで目標地点を敵の攻撃から守る ➡ 目標地点に移動して戦闘車と合流 ➡ CASEVACまでのルートを確保 ➡ 戦車施設を調査して戦闘車両がすべて破壊されたことを確認 ➡ 空港までの道を確保 ➡ 重機関銃兵を排除

敵の出現位置は固定

しばらくプレイしていると気づかされるが、『FSW』における敵戦力の出現位置は、すべて固定されている。攻撃範囲に入った途端に逃げるルートも同様。仮にミッションを失敗したとしても、やり直せば同じ場所に同じ敵が必ず出現する。裏を返せば"何も考えずにプレイすると同じ失敗をくり返す"ことにほかならない。つまずいたときは、アプローチを変えるなどの工夫が必要だ。



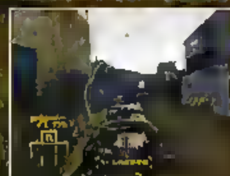
⬅敵戦力の配置が固定されているあたり、パズルゲーム的な味わい。



➡失敗した手順は二度と通用しないと考えるべき。工夫が必要だ。

迂回ルートをつねにチェック

本作ではグレネード攻撃が強烈な威力を誇っており、CASEVACを拠点に補給をくり返しながらひたすら爆殺して進む……といった戦法が序盤では通用する。だが、片方のチームで敵をひきつけ、そのあいだにもう一方のチームが迂回して側面や背後を突くといった"作戦"こそ『FSW』の真骨頂。グレネード必須の場面も、あるが、それ以外はプレイヤーの頭脳でクリアーしたほうが楽しめるぞ。



⬅破壊可能な遮へい物に隠れた敵はグレネードなら一撃だが……。



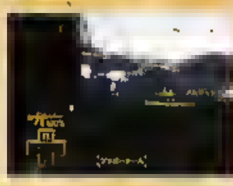
➡チームの連繋で倒せるなら、それに越したことはないでしょう。

MISSION 2

いきなり開けた場所があるが、すぐ近くから敵兵が飛び出してくるため遮へい物を利用して慎重に進むこと。ここだけに限らないが、迂回するチームは流れ弾に当たらないよう建物沿いに大きく移動ルートを取ったほうがいい。石垣に身を隠す敵兵は、クルマに隠れた敵兵から排除したほうがいい。ここはグレネードを使ったほうが無難。戦車施設の調査は、いきなり戦車が登場して脅かされるが、目的は戦車を倒すことではない。戦車の左側でRPGを所持している敵兵を倒せばミッション終了となる。



⬆グレネードが無難だが左からチームを迂回させるうちに倒していることが多い。

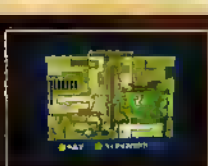


⬅いきなり戦車が登場。激しく緊張する一瞬だ。

ココがポイント

いまこそ連繋の見せどころ！無防備な側面から敵兵を叩け

戦車の威圧感が強烈だが、倒しかたはじつにシンプル。左で敵の攻撃を引きつける際に、右からもう一方のチームを迂回させればオーケーだ。



⬅直接戦車を相手にする必要はないぞ。

MISSION CHART

盗まれたスティンガーミサイルを捜し、チャーリーチームのエンジニアを現地に派遣 ➡ 目標地点でフィリップス中尉と合流してつぎの指令を受ける ➡ 空港に向かう途中にいる駐車場内の敵をすべて排除

MISSION 3

入り組んだ市街地を舞台にしたミッション。最初の敵は、北側を無視して西側にいる敵兵から始末するのが無難。移動時は両チームでカバーしながら進むこと。面倒ならグレネード2発で機関銃兵を倒せば、そのまま北進して味方と合流できる。細い路地の先にあるスティンガーの隠し場所までチャーリーを連れていく際は、1チームだけでも制圧可能。駐車場の敵兵を排除するときは、隠れたつもりがじつは射線が通っていたなんてことがあるので、遮へい物と敵の位置に注意すること。



⬆スタート直後の北側にいる機関銃兵が超ウザ。グレネードで始末してもいい。



⬅スティンガー捜索は1チームでも対応可能。

ココがポイント

ホテルの北と西側の入り口を援護せよ……って両方同時に!?

ミッションの最後は特殊部隊のホテル突入を援護。ホテル内から逃走してくる敵兵は、突発的な反撃に備えたポジションを取る必要がある。



⬅飛び出してくる敵兵の反撃に備える。

MISSION CHART

空港を抜けて正面ゲートに移動 ➡ RPG狙撃手を排除 ➡ 間接砲撃で戦闘車を空爆 ➡ 目標地点でフィリップス中尉と合流 ➡ 荷物ターミナルで味方と合流。援護する

レア技能アイテムと第5武器入手条件をすべて公開!

戦国無双 SENGOKU MUSOU

今回はレア技能アイテムと、残る第5武器の入手条件をすべて紹介する。これらをすべて正攻法で集めるには、知恵と工夫を凝らし、ち密に攻略することが必要だ。

action

センゴクムソウ / アクション
コーエー / コーエー
発売中（7月29日） / 7140円［税込］
5.1ch / 1〜2人
非対応 / 12歳以上
19ブロック / ―

レア技能アイテムを入手するには？

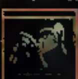
レア技能アイテムとは、特定の条件を満たすと得られる技能アイテムのこと。第5武器とは違い、"やさしい"の難度でかまわないので入手しやすい。しかし無限城や新武将がらみの条件はかなり難しいぞ。



汗血馬鞍

●効果／汗血馬に乗った状態でシナリオをスタートする●真田幸村の章　シナリオ5A／大坂夏の陣●ステージ北西の詰所が落とされるまえに、伊達政宗を城内に入れないようにして撃破する

ミッションを確実にこなしていき、豊臣秀頼に会って説得したらすぐに北西の詰所（マップ左上）に戻る。城内に入るときに入手した馬を使えば、詰所に到達するとほぼ同時に伊達政宗が出現するので、速攻で撃破しよう。汗血馬は通常の馬よりも速度が速く、馬力が高い。松風に比べれば能力は劣るが、松風鞍がない場合は城外戦で装備しておこう。



松風鞍

●効果／松風に乗った状態でシナリオをスタートする●武田信玄の章　シナリオ4／安土城攻略戦●安土城正門内に登場する前田慶次を、一定時間内に撃破する

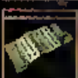
安土城のマップの右下にある、安土城正門に入ると閉じこめられ、前田慶次が出現。この前田慶次を倒せば輸送隊が現れる。レベルの高い武器を装備していれば、慶次を倒すことはさほど難しくないだろう。松風は非常に速く、馬力もある理想的な馬。第5武器入手など高速移動が必要なミッション達成には、松風鞍をぜひ装備しておきたいところだ。



馬鉄甲

●効果／馬ゲージへのダメージを半分にする●新武将の章　シナリオ3／長篠の戦い●以下の条件を満たすと～織田信長を撃破せよ～のメッセージが出現。そのあと一定時間内に織田軍本陣に進入する。条件／長篠城攻略のミッションを成功させる／前田慶次が武田軍本陣に近づくまえに、伏兵の酒井忠次を撃破する／服部半蔵が長篠城に到着するまえに前田慶次を撃破する／服部半蔵を撃破する／真田幸村、武田勝頼が健在で、武田勝頼が長篠城に到着

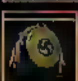
新武将を使わないと上記の条件が満たせないので注意しよう。武田勝頼が撤退を始めたら、松風で織田軍本陣手前まで進むとよい。



武者物語

●効果／護衛兵が通常よりも強くなる●新武将の章　シナリオ5A／大坂夏の陣●以下の条件を満たした時点で、出撃した4人の護衛兵が全員健在である。条件／一定時間内に前田利常、松平忠直を真田丸の前に引きつける／国崩し砲が大坂城東門前に進入するまえに、すべて撃破する（乗り手を落とす）／一定時間内に真田幸村が豊臣秀頼に近づく／伊達政宗が大坂城に進入するまえに政宗を撃破する／真田幸村が北砦に進入したあと、砦内の敵を一定数以上撃破して幸村に近づく

まずミッションを順に達成していく、北砦に真田幸村が閉じこめられ、脱出した時点で護衛兵が全員健在なら輸送隊が出現する。



陣太鼓

●効果／味方の士気が上昇しやすくなる●阿国の章　シナリオ4／川中島の章●ステージ内の太鼓を50回叩く

太鼓をひたすら叩いていけば、簡単に輸送隊が出現する。ただし茶臼山の太鼓は輸送隊の出現場所から遠いので注意。マップ右、海津城の太鼓のほうが近いので、これを叩いたほうが無難だ。陣太鼓は通常のミッションを達成するにはさほど重要ではない。第5武器を入手するなど、味方が生き残るのが厳しい条件の場合には装備してもいいだろう。



貫熟香

●効果／一時能力アップアイテムの効果時間が1.5倍になる●濃姫の章　シナリオ5A／岐阜城潜入三階●一階、二階でくのいちを逃がし、三階でくのいちを撃破する

一階と二階のくのいちを捜し、確実に逃がしておく。そのあと三階でくのいちを倒せば豪華宝箱が出現する。難易度を'やさしい'にすれば、くのいちを倒すことはさほど難しくないはずだ。貫熟香は通常のシナリオではあまり必要としないが、大量の敵を相手にするミッションには使える。たとえば蘭丸の第5武器入手時などに装備してみるといい。



兵糧丸

●効果／体力が尽きたとき一度だけ、体力を半分回復する●新武将モード●新武将モードの"くせもの!"イベントで服部半蔵を撃破する／服部半蔵が出現する条件／跳躍力を130以上にして"舞踏"を選択する

新武将の育成過程に出現する、服部半蔵を倒すと入手できる。跳躍力を揃めるには'源義経'という名前で武将を作るといい。そうすればスタート時点で高い跳躍力を備えているはずだ。服部半蔵の攻撃力は非常に高いので、隙を見せるとあっというまにやられてしまう。ゲージが赤くなったら逃げ回り、真無双乱舞のみを当てて倒すようにしよう。



案内人形

●効果／城内の宝の場所が、マップ上に表示される●石川五右衛門の章　シナリオ4A／大坂城無断侵入●一階で、桐箱、玉手箱を計4つ入手する

一階にあるアイテムを地道に捜していけば確実に入手できる。条件としてはかなりやさしい部類に入るといえるだろう。案内人形を装備すると、マップに白い点で宝のありかが表示されるようになる。陰陽手燭を入手するまえなら、代わりに案内人形を装備すると迷いにくくなる。逆に陰陽手燭を入手したあとでは、なくてもそれほど困らないはずだ。



六神膏

●効果／護衛兵の体力を一度だけ回復する●無限城／虚空●無限城、虚空の30階をクリアーする

無限城の攻略をしっかりやっておくことが重要。ザコ敵では、鉄砲隊が非常に強いので要注意。獅子母衣を装備し、間接防御力を必ず上げておこう。体力回復は、爆発する壺の中か、武将を倒すことによって出現する場合がある。ただし回復アイテムを出そうとしてダメージを食らっては元も子もない。陰陽手燭を必ず手に入れてから挑戦すること。



八幡鈴

●効果／城内のトラップの位置が、マップ上に表示される●伊達政宗の章　シナリオ5B／小田原城乱入　三階●三階の偽階段をすべて壊す

偽階段よりさきに、本物の階段を登ってしまうと条件を満たすことができない。見分けがつかないため、運に左右される難しい条件に思える。ただし正確には偽階段は壊さなくてもよく、足をすこしだけ乗せれば条件を満たせるのだ。シフト移動を利用し、ゆっくり歩いて階段の一段目に足先をかけていこう。リトライなしでクリアーできるはずだ。



陰陽手燭

●効果／城内のマップが、最初からすべて表示される●くのいちの章　シナリオ4／上田城救出戦　地下四階●地下四階から、一定時間以上かけて地下五階に到達する

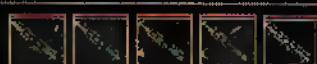
かなり長いあいだ、時間を潰していないと条件が満たせない。安全な場所を確保し、火の手が回っても待ち続けよう。時間をかけると真田幸村も弱体化してしまう。そこで、服部半蔵の撃破は迅速に行う。難度を'やさしい'にしておけば大丈夫だろう。陰陽手燭は城内戦や無限城で非常に役立つので、ぜひとも早めに手に入れておきたい重要なアイテムだ。



荒御魂

●効果／すべての属性攻撃の技能レベルが1アップする●上杉謙信の章　シナリオ5A／川中島宿命戦●1000人斬りを達成する

1000人斬りというと大変そうだが、難易度を'やさしい'にして、攻撃力の高い前田慶次などでプレイすれば比較的簡単に達成することができる。詰所を残しておき、敵兵を効率よく倒していこう。時間がかかるので、中断しながらプレイしてもいい。荒御魂の重要度はいまひとつで、属性攻撃のレベルが上がっても思ったほど戦闘が楽にはならない。



五輪書（地・水・火・風・空）

●効果／5個すべてを装備すると、修羅属性の攻撃が可能になる●無限城　奈落●五輪書・地／無限城の奈落の6階をクリアーする／五輪書・水／無限城の奈落の12階をクリアーする／五輪書・火／無限城の奈落の18階をクリアーする／五輪書・風／無限城の奈落の24階をクリアーする／五輪書・空／無限城の奈落の30階をクリアーする

修羅属性とは、敵に追加ダメージを与え、ザコの敵兵は一定確率で即死させる能力。ほかの技能アイテムを装備できないのが厳しい。

すべての第5武器を入手しよう
デフォルト以外13武将の第5武器入手方法を詳細に攻略

ここでは、デフォルト以外13武将の第5武器入手法について攻略していく。第5武器入手のためには、難度を"難しい"以上にしてプレイしないといけない。なかには達成困難な条件もあるので、武将能力リセットを使い、敵の防御力を落とすといいだろう。武将能力をリセットすると、自分の能力も落ちるが敵のランクも下がってくれる。そこでそれまでに獲得した第4武器を使えば、比較的楽に敵兵を倒せるはずだ。



前田慶次

第5武器

天之瓊鉾

シナリオ5 川中島腕試し
プレイヤーが上杉謙信以外の上杉軍全武将を撃破する

チャージ3攻撃で勝負

条件を厳密に言うと、味方の増援武将ひとりでも撃破されるとそこでシナリオ失敗となってしまう。結果的に、味方武将を守りつつ敵武将を倒さなければならないので、それほど余裕をもって戦えるわけではない。

スタートしたら、片っ端から敵武将を撃破していこう。前田慶次はXXXYからのY連打攻撃が非常に強いので、これを多用すること。最初は雑賀孫市と真田幸村が北西（マップ左上）から出現。周辺の敵武将を倒していこう。そこから東へ向かい、今度は阿国を守りつつ敵武将を倒していく。上杉景勝配下の斉藤朝信を倒すのも忘れずに。手近な詰所もすべて制圧しておくとそのあとが楽になる。

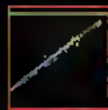
最後に伊達政宗が援軍として現れるが、ほぼ同時に上杉謙信も出現。ここでは謙信配下の鬼小島弥太郎が中央の味方武将を脅かすので、弥太郎を倒してから政宗の救援に向かおう。そして政宗のまわりの敵武将を倒せば、輸送隊が出現するはずだ。



⬆XXXYからのY連打攻撃が非常に強い。能力リセットはしなくても達成できるぞ。



⬆武将と詰所頭を速攻で倒していく。鬼小島弥太郎は見逃しがちなので要注意。



織田信長

第5武器

蛇之麁正

シナリオ1 桶狭間の戦い
以下の条件を満たすと服部半蔵が出現。このとき、服部半蔵よりもさきに今川義元に近づく。条件／鳴海城と鷲津砦の守備頭を倒す／善照寺砦付近の敵を一掃するミッションが発生するが、これを失敗する／徳川家康を撃破、かつ今川軍の武将を5人以上撃破してマップ左に進む

松風で半蔵を追い抜け！

松風鞍を必ず装備しておこう。そうしないと条件の達成は非常に困難になる。まず鳴海城と鷲津砦の守備頭を倒し、最初のミッションを達成する。ポイントは、善照寺砦周辺の敵を一掃するミッションを失敗すること。そうすると今川第二陣が現れるので、敵武将を仕留めていく。

今川軍の武将と徳川家康を撃破し、西（マップ左）に進んだところで服部半蔵が出現。このとき、半蔵よりさきに今川軍に駆けつけよう。すると輸送隊が現れる。このとき、松風を使わないと半蔵を追い抜くことは困難。松風鞍がない場合は家康の馬を奪い、本陣に向かうこと。敵との戦いはそれほど難しくないので、武将能力リセットをしなくても十分条件は達成できるはずだ。



⬆善照寺砦の羽柴秀吉を救援せずに、今川軍の蹂躙を許す。これが条件のひとつ。



⬆松風に乗って半蔵を出し抜くのだ。相当な速さで進まないと先を越されてしまう。



阿国

第5武器

日影天鈿女

シナリオ3 伊勢長島の戦
石川五右衛門と一定時間以上離れないようにして、森蘭丸、明智光秀、服部半蔵を撃破する。それぞれの武将に出会ったあと、倒すまでに離れすぎると失敗

五右衛門と離れるな

石川五右衛門と一定時間離れすぎないようにして、森蘭丸、明智光秀、服部半蔵を撃破する。短い時間なら離れてもかまわないので、五右衛門に先んじて進み、武将と戦っているあいだにちょうど追いつかれるようにしよう。もっとも強敵なのは明智光秀。戦いが厳しいようなら、武将能力リセットをしよう。ここは五右衛門よりかなり先に進んでいないと、戦いが長引くので遅れがちになる。光秀を倒したら、光秀の馬を確保して進む。そしてつぎの服部半蔵を倒せば、輸送隊が出現する。

この輸送隊は、中央砦付近から北西（マップ左上）に向かって移動する。馬を確保しておき、追いかけてアイテムを入手しよう。あまり長く五右衛門と離れていると、五右衛門の士気が落ちてやられてしまう。すばやく馬で五右衛門まで戻ること。



⬆五右衛門より先に進み、武将を倒していく。明智光秀はなかなかの強敵だ。



⬆輸送隊は北西で停滞している。むしろ五右衛門の士気が不安なので戻りを急ごう。



雑賀孫市

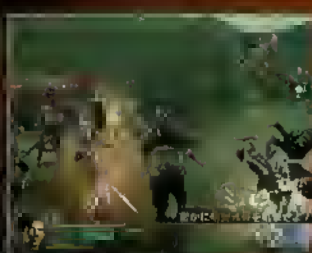
第5武器

獄焔火具土

シナリオ3 越前防衛戦
以下の条件を満たす／一定時間内に柴田勝家、佐久間信盛を撃破する／敵兵に見つからないように明智光秀を狙撃／一揆衆撤退のイベントで、法師が全員健在の状態で撤退させる

橋の先にいる法師を守れ

まず味方本陣近くにいる柴田勝家、佐久間信盛を撃破。すぐに大きな橋の先にいる池田恒興を倒しにいく。ここにいる法師はもっともやられやすいので、とくに注意が必要だ。そのあと北西に出現する、増援の佐々成政と前田利家を撃破。再び橋の先にいる法師を守りにいく。ここに明智光秀配下の蒲生氏郷が迫っているが、マップには表示されないので見落としがちだ。法師を守りつつ蒲生氏郷を速攻で倒そう。そして倒したあとに、鉄砲隊などのザコ敵を一掃しておくこと。そうしないと、有名武将がいなくてもあとで法師が倒されることがある。攻めてくる有名武将をあらかた倒し、北西にいる敵兵と詰所を制圧すれば、法師の安全は確保できる。あとは敵に見つからないように、北から回って光秀を狙撃しよう。直後に法師は撤退を始める。


⬆池田恒興を倒したら、松風に乗ってすぐに増援部隊を倒すために北西へ進むのだ。



⬆見落としがちな蒲生氏郷を倒すために橋へ戻る。ここは鉄砲隊を残すのも危険だ。



武田信玄

第5武器

天孫降臨

シナリオ5B 川中島合戦
以下の条件を満たす／内藤昌豊が撃破されるまえに直江兼続を撃破し、善光寺の詰所を奪う／武田勝頼が撃破されるまえに伊達政宗を撃破する／馬場信房が撃破されるまえに服部半蔵を撃破する／山県昌景、武田信廉が撃破されるまえに前田慶次を撃破する／～上杉軍本陣へ単騎突入せよ～のメッセージのあと、一定時間内に上杉軍本陣に突入する

前田慶次を孤立させろ

前田慶次が非常に強いので、各敵武将を慶次に合流させず各個撃破していくことが重要となってくる。

まず最初に、マップ中央にいる村上義清を撃破。すかさず北西に向かい、善光寺を制圧する。つぎに茶臼山で伊達政宗を撃破。伊達政宗と片倉小十郎はできるだけ離し、政宗とのみ戦って倒そう。鉄砲隊の銃撃を受けない位置で戦うように心がける。

そのあとは茶臼山の詰所と、やや下がって西の詰所を制圧。そうしたら海津城に急ごう。海津城で半蔵を倒して救援に成功したら、マップ中央下にいる北条高広、柿崎景家を倒す。彼らを慶次に合流させず、味方武将を守ればかなり有利になる。

まだ甘粕景継がいるはずなので、慶次よりさきに撃破。この時点で本陣詰所が落とされていなければ、慶次とは楽に戦えるはず。詰所が落とされていたら、さきに詰所頭を倒そう。

慶次を倒したらすぐに松風に乗り、上杉軍本陣に単騎突入する。メッセージを待っていると遅れるぞ。



⬆善光寺、茶臼山、海津城を守ったら、マップ中央やや下の北条高広、柿崎景家を倒す。



⬆ここの慶次は非常に強いが、詰所を制圧して敵武将を倒せば士気が下がるのだ。



伊達政宗

第5武器

螺鈿三日星

シナリオ5A 本能寺乱入
以下の条件を満たす／明智軍の突入まえに本堂北に到達する／明智光秀を撃破する／片倉小十郎と伊達成実が健在の状態で、織田信長以外の敵軍武将を、援軍も含めすべて撃破する

光秀と1対1で勝負せよ

伊達政宗の攻撃力が低いので、苦戦は必至。できれば武将能力リセットをしてから臨みたい。

まず明智軍よりさきに本堂に突入するために、守備頭を倒しながら本堂を時計回りに進んでいく。守備頭を迅速に倒さないと、さきに明智軍に突入されてしまうので要注意だ。

正宗が本堂の北に達すると、明智軍がそのあとから突入してくる。このとき、明智光秀が北門から入ってくるので、北門付近で光秀と戦おう。～明智軍主力武将を撃破せよ～のメッセージが出るが、これは条件に関係ないので無視。配下武将と合流させないよう、光秀と単独で戦ったほうがずっと楽に条件を達成できる。合流させて戦うと非常に難しく、味方武将を守ることも困難になる。

そのあとは、森蘭丸らと織田信長の援軍の羽柴秀吉、前田慶次を撃破する。守らなければいけない片倉小十郎と伊達成実は、本堂の南付近でうろうろしているはず。このふたりの味方武将が撃破されないよう、近い敵武将から戦っていこう。敵の各武将は各個撃破していけば、それほど難しくないはず。ただし森蘭丸とは長期戦となるので注意が必要だ。



⬆XXYからのY連打を使い、守備頭を倒して進む。明智軍突入まえに本堂に進もう。



⬆明智光秀の配下武将を全滅させる必要はない。光秀と1対1で戦って倒そう。



濃姫

第5武器

蛭蚜

シナリオ4A 本能寺の変
以下の条件を満たす／一定時間内に、本能寺本堂西門前の守備頭を撃破し、本能寺本堂西門内に進入する／一定時間内に織田信長を撃破する

輸送隊を見失うな

スタートしたら、できるだけ早く織田信長の撃破に向かおう。反時計回りに本堂を回って進んでいく。すると本堂西門のところに守備頭がいるので、これを倒して突破。本堂南門に近づけば扉が開き、信長との戦いとなる。戦闘では、XXXYからのY連打を中心に戦っていこう。攻撃範囲が広く、多段攻撃なので確実にダメージを奪うことができる。武将能力リセットを使わなくても、十分に倒すことができるはずだ。

信長を倒すと輸送部隊が出現するが、西（マップ左）の敵兵の真ん中なので特定は困難。輸送隊は南東（マップ右下）に向かって進んでいくので、マップを見ながらしらみつぶしにチェックしていこう。たいていの場合、輸送隊は東に進んでから南に降りていく。最終的に南東（マップ右下）の詰所に逃げ込むので、ここで待ちかまえるのもいい。

そのあとは、明智光秀を倒してマップ右上の脱出地点に進む。クリアーが目的なら、ほかの武将は相手にせず、光秀だけを狙って倒すといい。光秀は強敵だが、光秀を倒せば配下武将は全員撤退する。光秀の近くに配下武将が集まってきたときは、同時に相手するのは避けよう。



⬆織田信長を早く倒すために、XXXYからのY連打を効果的に使っていくのだ。



⬆輸送隊は右に進み、下に降りて右下の詰所に逃げ込む。逃がさず追跡しよう。



森蘭丸

第5武器

神剣カムド

シナリオ[illegible] 本能寺[illegible]
以下の条件を満たす／隠密頭を撃破し、火計を失敗させる／本能寺南門から中に敵を入れないようにして、斉藤利三、細川忠興、明智秀満、筒井順慶を撃破する

救出まえに詰所を制圧

本能寺の南門に敵兵が殺到するので、ここを守らなければならない。多くの兵を中に入れてしまうと失敗となる。そこで、スタートしたら南門を出て、南門近くのザコ兵の部隊をすばやくせん滅する。ザコ兵は全滅させなくてもいいので速めに西（マップ左）に向かい、進軍してくる斉藤利三を撃破。すかさず今度は東（マップ右）に向かい、火計を仕掛けてくる隠密頭を迎え撃つ。隠密頭を火計地点まで行かせると失敗となるのでくれぐれも注意しよう。

そうしたら東から細川忠興、明智秀満、筒井順慶がやってくる。これをひたすら攻撃して全員撃破すれば条件達成となる。敵に囲まれて厳しい戦いとなるので、無双乱舞を最大限に活かして戦うこと。霊狐尾を装備しておくと役立つはずだ。

アイテム入手後は、時間内に織田信長を脱出させる戦いとなる。濃姫が寝返るが、信長に合流するまえに詰所を制圧しておくことが重要だ。マップ右下から左まで、すべての詰所を制圧することが先決。そうしないと信長に殺到する敵兵が減らないのでかえって苦戦する。敵兵の供給源を絶ったら信長のまわりの敵兵を始末し、明智光秀を撃破していこう。



⬆南門のまわりのザコ兵を少し倒してから斉藤利三を撃破。そのあと隠密頭を迎え撃つ。



⬆アイテム入手後は、詰所をさきに制圧。織田信長は濃姫に簡単にはやられない。



石川五右衛門

第5武器

轟雷建御雷

シナリオ4A 大坂城無血侵入

一定時間内に、二階のすべての部屋に入る



↑二階のすべての部屋を迷わず回る必要がある。

部屋捜しに迷いは禁物

第5武器の達成条件は、一定時間内に二階のすべての部屋に入ること。二階のマップを頭で把握し、まんべんなく通っていこう。時間にあまり余裕はないので、敵兵を相手にしてはいけない。歩く速度が上がる、天狗下駄の装備も必須となる。

陰陽手鏡を持っていればマップが見やすいが、そのぶんどこを通ったかがわかりにくくなる。ひとつだけ部屋を残して通り過ぎてしまうと、なかなか見つけにくいので注意が必要だ。進むルートを自分なりにあらかじめ決めて、近いところからしらみつぶしに歩き回るといいだろう。

この階以降も敵武将が強いので、油断せずにできるだけ体力温存を心がけよう。最上階には服部半蔵が出現するが、"難しい"で戦うと半蔵はなかなかの強敵となる。XXXYからのY連打攻撃や、無双乱舞を効果的に使って慎重に対処すること。



くのいち

第5武器

琥死那陀

シナリオ4 上田城救出戦

スタートから一定時間内に、上田城地下五階に到達する



↑2段ジャンプを使えば、トラップも避けられる。

陰陽手鏡を使って進め

一定時間内に地下五階まで進めばいい。敵を倒さなくてもよく、ひたすら急いで先を進んでいこう。

このときぜひ欲しいのが陰陽手鏡。これがあればマップがあらかじめ表示されるので、楽に先に進んでいける。新しい階に来たらスタートボタンを押し、マップ表示に切り替えて、進路を確認。ルートを頭に刻み込んで、そのとおりに走っていく。

ときおり敵兵が落下してくるが、ジャンプで進んでいけばぶつかることはない。場所を覚えておくか、怪しい場所はあらかじめ二段ジャンプで空中を進むといいだろう。

地下五階に進み、左側の部屋に入れば豪華宝箱の中からアイテムを入手できる。このあと、真田幸村を服部半蔵が襲うが、幸村を守る必要はない。幸村の体力が減ればルート分岐に関わるミッションが失敗となるが、このシナリオは達成される。



新武将(槍)

第5武器

蜻蛉切

シナリオ5A 大坂夏の陣

以下の条件を満たす／一定時間内に前田利常、松平忠直を真田丸の前に引きつける／国崩し砲が大坂城東門前に進入するまえに、すべて撃破する(乗り手を落とす)／一定時間内に真田幸村が豊臣秀頼に近づく／伊達政宗が大坂城に進入するまえに政宗を撃破する／真田幸村が北砦に進入したあと、砦内の敵を一定数以上撃破して幸村に近づく／真田幸村よりさきに徳川家康本陣に入る



↑幸村の進路上にいる敵兵や敵武将を倒していく。

ひたすら幸村を援護せよ

新武将はほかの武将と違って、能力リセットはできない。そこで新武将を育てたらシナリオを進め、いったん第4武器を入手。もうひとり新武将を育て上げ、レベルが低い状態で第4武器を使わせよう。そうすれば楽に敵武将を倒せるはずだ。

槍の第5武器条件を達成するには、大坂夏の陣のミッションを最初から順に成功させていく必要がある。重要なのは、真田幸村が豊臣秀頼に会えるように、進路をふさぐ敵兵を倒していくことだ。城内に敵武将が侵入すると失敗となるので、東から進んでくる細川忠興も倒しておこう。

幸村が秀頼と会ったら、北西に出現する伊達政宗を撃破。そのあと幸村が突撃し北砦に閉じこめられるので、援護に向かおう。残りの敵武将は反転して北砦に終結してくるので、彼らを返り討ちにする。ある程度敵兵を倒し、幸村と会うと救援成功。そのあと、さきに本陣に斬り込むのだ。



新武将(薙刀)

第5武器

弁慶岩融

シナリオ1 桶狭間の戦い

織田信長が今川軍本陣に入るまえに、プレイヤーが信長と濃姫以外の織田軍全武将を撃破する



↑羽柴秀吉を倒し、信長を孤立させるのだ。

信長を孤立させよ

織田信長を足止めしておかないと条件達成は不可能に近い。まず最初にマップ中央の川尻秀隆を倒したら、すぐに引き返して信長の奇襲に備えよう。今川本陣から離れたところで迎え撃ち、信長とともに攻めてくる羽柴秀吉を撃破する。さらに信長をとりまく敵兵を一掃し、マップ中央上にある善照寺砦の詰所を制圧する。これで信長は孤立するので、完全に足止めが可能になるというわけだ。

今川本陣にはほかの敵武将にも侵入されていはいけない。お市が危険なので、お市は早めに撃破しよう。早く倒せる自信があれば、信長を足止めするまえに倒してしまってもいい。そうしたら今川本陣に近い敵武将から順に倒していき、信長以外の敵武将を全滅させる。最後に北西の織田本陣にいる森可成を倒せば、織田本陣内に輸送隊が出現する。目の前に輸送隊が現れるので、楽に入手することができるはずだ。

そのあとは、家康の裏切りに注意。家康を逃亡させると、服部半蔵が今川義元を奇襲して重傷を負わせてしまう。せっかく第5武器を入手してもクリアーできなくては意味がないので、最後まで油断しないように。



新武将(刀)

第5武器

童子切安綱

シナリオ3 長篠の戦い

以下の条件を満たす／武田勝頼が移動を開始するまで、馬場信房を生き残らせ、前田慶次を撃破しない／移動開始後に馬場信房が撃破され、その時点で前田慶次が生き残っている

勝頼を南に撤退させよう

条件は複雑なようだが、重要なポイントは武田勝頼が撤退するまで馬場信房と前田慶次を生き残らせておくこと。馬場信房は、勝頼の撤退後に前田慶次に倒させる。楽に進めるには、育てたばかりの新武将に第4武器を持たせるといいだろう。おおまかな流れは以下のとおり。

まず最初に、長篠城を陥落させる。守っている奥平貞昌と、詰所頭を倒せば長篠城を制圧したことになる。そうしたらすぐに、北を通って北西へ向かう。明智光秀を倒し、そのまま柴田勝家、滝川一益、前田利家、丹羽長秀らの敵武将を迅速に倒していく。ここはとにかくスピード勝負だ。味方の馬場信房はあっというまにやられてしまうので、速攻で敵武将を最前線から取り除いていくのだ。

そのうち前田慶次が味方本陣に向けて突撃する。このとき、プレイヤー武将が慶次と一瞬戦闘し、すぐに逃げよう。すると慶次は本陣に一直線に向かわず、近くにいる馬場信房ら味方武将と交戦するようになる。

こうしているうちに伏兵が出現し、味方本陣近くに酒井忠次が現れる。放置すれば勝頼がやられるが、本陣に戻る時間的余裕はない。そこで徳川家康を倒し、配下武将である酒井忠次を撤退させるのがいいだろう。早めに倒せれば本陣の被害は最小限にとどめることができる。

設楽が原にいる前田慶次以外の武将を倒したら、味方本陣に戻ろう。織田信長配下武将の織田信忠も忘れずに倒しておくこと。するとそのあいだに、服部半蔵が長篠城に到達しているはず。半蔵が長篠城に到達した時点で、前田慶次撃破のミッションは失敗するが、これは予定どおり。

長篠城に到達してから半蔵を倒すと、勝頼は南に撤退を始める。このときに馬場信房と前田慶次が生き残っていればよい。しばらくすると前田慶次が馬場信房を撃破するので、その時点で条件達成となる。

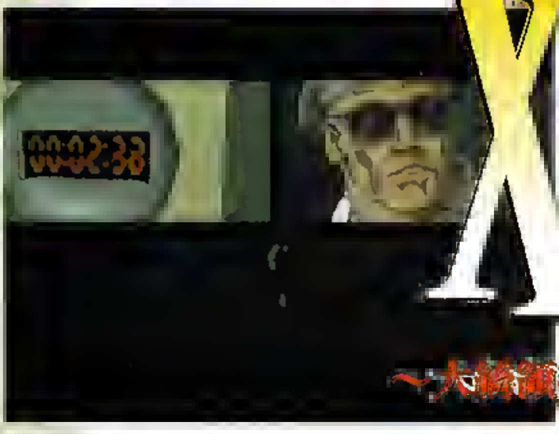


↑敵武将をひたすら倒し、前田慶次だけ設楽が原に足止めして馬場信房と戦わせる。



↑味方本陣に伏兵が出たら、徳川家康を急いで撃破。これによって伏兵が撤退する。

XIII ～大統領を殺した男～





XIII反攻の中盤ミッション!!

キャリントン将軍の救出には成功したものの、敵の手に捕らわれてしまうXIII。マッドドクターヨハンソンを倒してたどり着いたのは荒野だった……の中盤ミッション！

サーティーン～タイトウリョウヲコロシタオトコ～ / アクション
マーベラスインタラクティブ / ユービーアイソフト
発売中(8月5日) / 7329円(税込)
HDTV、5.1ch
OP(最大8人)・VC・SR / 16歳以上推奨
9ブロック / —
FPS

マッコール大佐に逆襲の一撃を食らわせろ！

今回の攻略5ミッションのうち、前半は荒野と遺跡を逃げるXIIIと追っ手の戦い。後半は再び敵の基地に乗り込んでの諜報活動だ。最後のミッション19では，敵の重要人物のひとりマッコール大佐との対決もある。

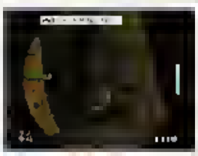


⬅ふたり目のボスが登場。医者より重武装だが，戦場が広くて戦いやすいのだ。

ミッション15 THE SCENIC ROUTE

救急車を乗り捨てて，谷間を徒歩で進む。目的地は鉱山だ。敵が上下左右から襲ってくるので，なるべく立ち止まらず，移動しながら周囲を見回すようにしよう。バズーカを持った敵はいち早く狙撃で倒すこと。

LOCATION 渓谷

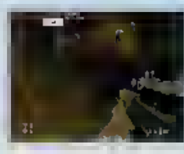


⬅敵がバズーカを撃つより早く，バズーカか狙撃ライフルで先制攻撃しよう。

ミッションの流れ

1 3人のロケットランチャー兵

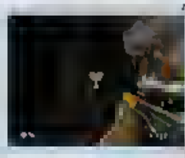
頭上の敵と戦い，フックショットを使いつつ進むと，道の真ん中に木箱を発見。すぐ先にバズーカをかまえた敵が3人いる。



⬅正面，正面右，左の順に狙撃ライフルで攻撃しよう。

2 洞穴を抜けてリフトに乗る

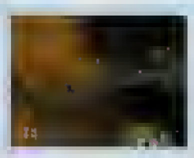
洞穴でジョーンズ少佐から連絡。抜けた先のバズーカ兵を倒し，リフトで移動する。ヘリコプターは無視してかまわない。



➡柱に照準を合わせると，カーソルがリフトになる。

3 敵集団をぶっとばせ!

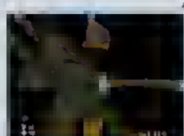
最初のリフトで渡った岸を右に進むと，谷間の通路を見下ろせる場所に出る。バズーカで敵の集団を一掃しよう。



⬅奥のほうから敵が20人ぐらい現れる。4人ずつ倒せ。

4 トンネルに入ったら上を目指す

通路を抜けたらリフトで谷を渡る。さらに進んだトンネルがゴールの鉱山だ。トンネルでは上に向かって進むこと。



➡通路を塞ぐ板はショットガンの銃床で壊せるぞ。

ミッション16 RUINS IN THE ROCKS

引き続き大勢の敵が待ちかまえる荒野での決闘。ジョーンズが隠した飛行機を発見すればオサラバできる。飛行機は遺跡の裏手にあるが，遺跡にはまた敵の姿。この試練をくぐり抜けて，敵地を脱出するのだ。

LOCATION 遺跡

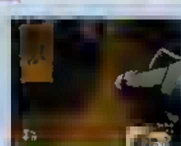


⬅バズーカの弾は大量に出現するので，惜しまず，どんどんぶっ放そう！

ミッションの流れ

1 トロッコの線路を進む

スタート地点は高所。眼下を敵が徘徊しているので，ひとりずつ狙い撃ちしよう。下に降りて直進すると頭上に敵が出現！



⬅バズーカ兵を優先。この先にもふたり出現する。

2 フックショットで谷沿いの道へ

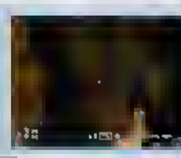
谷の底からバズーカ兵を倒したら，少し引き返してフックショットで上段に登る。上と下に敵がいるので先制で倒そう。



➡敵は上段にふたり，下段にふたり。バズーカで倒せ。

3 ハシゴを上って谷を出る

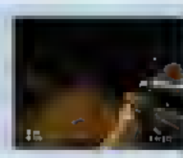
崩れている石の橋をジャンプで越えたら，いったん谷底に降りて進む。行き止まりのハシゴを上れば荒野は終了だ。



⬅橋はムリに渡らずに下に降りてもオーケーなのだ。

4 遺跡での対決

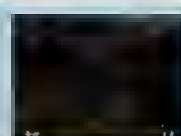
ハシゴを上ると正面に遺跡。窓から狙撃してくる敵兵がいる。左手のバズーカ兵と正面右の狙撃兵を最初に倒そう。



➡あらかじめ狙撃ライフルを装備しておくといい。

5 遺跡の裏手に回る

遺跡は向かって右の通路から侵入し，左の建物を経て奥に進む。狙撃兵がいた部屋の後ろの板を壊せば，裏に行けるぞ。



⬅飛行機目前で敵がひとり出現。倒せば任務完了だ。

ミッション17 SWIM LIKE A FISH

敵の手から逃れ，態勢を整えたXIIIがいよいよ反撃に転じる。SPADSのキャンプに潜入する任務だ。海から水路を通ってSPADSキャンプの敷地に入る。水に潜るとカウントダウンが始まり，カウントゼロでXIIIが力尽きる。きちんと呼吸をしよう。

LOCATION SPADSキャンプ

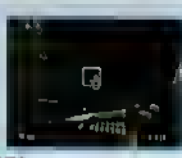


←潜水技術のスキルを取り戻していれば、下水管内の移動が楽になる。

ミッションの流れ

❶ キャンプ内のスイッチを操作

海に突き出た下水管の中を泳いでキャンプ内へ。右に進んで広い場所に出たら，敵の会話を聞いてからフックショット。



←通路の敵がいなくなったら上陸してスイッチを操作。

❷ 下水管を通って奥へ

スイッチを押すと新たな下水管を通れるようになる。再び下水管を泳いで奥を目指し，橋の下に出たらフックショットだ。



←橋の上の敵はボウガンで確実に仕留めていく。

❸ ヘリポートで会話を盗み聞き

マッコール大佐のテントがあるエリア。まずはエリア内のすべての敵を倒し，その死体をテントの奥に隠す必要がある。

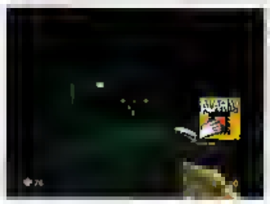


←スタンドウエル将軍とマッコール大佐が到着する。

ミッション18 FROM THE ASHES

XIIIが地上に立ち，SPADSキャンプ内の任務も本番を迎える。SPADSの本拠地だけに警備はかなり厳しく，XIIIを見つけるとキャンプ内に警報が鳴り響いてしまう。こうなると大量のSPADSが出現してしまう。任務成功のためにも，SPADSに見つからないように侵入したい。

LOCATION SPADSキャンプ

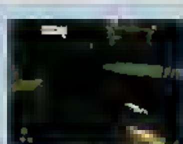


←見つかってしまうと、XIIIの生存率が落ちてしまう。

ミッションの流れ

❶ 第1エリアは直進

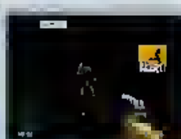
最初のエリアの敵のうち，歌を歌っているSPADSはかなり鈍感なので，彼の近くを通って正面の倉庫に入ろう。



←壁沿いを行くとかえってほかの敵に見つかりやすい。

❷ 倉庫内の敵をす速く倒す

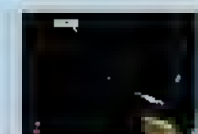
倉庫内にも敵がいる。XIIIが発見されない限り，外の敵が倉庫に入ってくることはないので，確実に倒しておく。



←サイレンサー付の9mmで頭を2発。ドアは閉める。

❸ 第2エリアは壁沿いに進む

倉庫を抜けると，また最初と同じようなエリアがある。ここは右手のドアが目標。左手の壁沿いを進んで敵の目をかわす。



←敵の巡回コースをよく観察し、背中を向けたら進む。

❹ 第3のエリアも壁沿いに

前のエリアと同じように左手の壁沿いにドアに接近する。ドアの前にいる敵は，いちばん遠い角にいれば見つからない。



←敵がこちらを向いても、XIIIの姿は見えていない。

❺ テントエリアの敵を一掃

マッコール大佐のテントがあるエリア。まずはエリア内のすべての敵を倒し，その死体をテントの奥に隠す必要がある。



←ボウガンでひとりずつ仕留め、テントに運んでいく。

❻ 大佐のテントに侵入

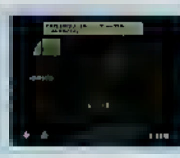
テントに入ったら，いちばん広い部屋の机に盗聴器を仕掛ける。仕掛けたらすぐに外に出て，エリアの隅で盗聴しよう。



←盗聴器を設置するとテントの裏に敵が現れるのだ。

❼ 盗聴後、再びテントへ

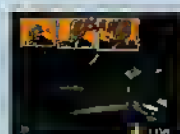
敵に見つかることなく盗聴できたら，再び大佐のテントに入って書類と磁気カードを回収。そしてテント正面のドアへ。



←新しく出現したSPADSに見つからないように。

❽ 武器庫エリアをつき進む

最後のエリアの奥に武器庫がある。見つからないように侵入するのは難しいので，ひとりずつ倒しながら進もう。

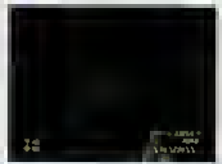


←盗聴が終わったらドアを開け、左右、中の順に倒す。

ミッション19 SPY US, SPY

武器庫を爆破したXIIIがSPADSキャンプを脱出する。大きな爆発で周囲の敵は無力化しているが，その代わりほかのSPADSが駆けつけてくる。退路を断たれるまえに脱出しなければならないのだ。

LOCATION SPADSキャンプ



←まえのミッションで通った道を逆走していくので、マップは同じとなっている。

ミッションの流れ

❶ マシンガンで返り討ち

武器庫エリアの敵を倒したら，出口方向に設置されたマシンガンへ。他エリアからやって来る敵を一掃できるのだ。



←敵はドアを通ってくるしかないので、格好の的。

❷ 再び鉢合わせ

テントエリアを抜けようとすると，また新たな敵と出会う。出口で待ち伏せして，姿を見せた敵をひとりずつ倒していこう。



←主力武器はアサルトライフル。弾は敵から補給可。

❸ マッコール大佐と対決

最後のエリアに待つのは，面目を潰されたマッコール大佐。ここまでアサルトライフル用グレネードを温存しておいて，全部マッコール大佐にぶっ放すのだ。

BOSS



←横から接近して副攻撃を連打。すぐにカタがつく。

Xbox Liveにつないで最新Verを手に入れろ!

『NINJA GAIDEN』がさらなるパワーアップを遂げる! 今回は前回までと異なり、敵キャラとひたすら戦い続けるモードで登場。新たなるドラマと、さらなる力を得た魔神との戦いをダウンロードせよ!

NINJA GAIDEN

SPEC action

ニンジャガイデン ハリケーンパック:ボリューム2 アクション
テクモ Team NINJA
ダウンロード中 (9月27日) 8190円[税込]※ダウンロードは無料
HDTV、5.1ch
DL SR 18歳以上
未定 ワイドテレビ対応

百魔界に捕らえられたレイチェルを助け出せ!

ハリケーンパック:ボリューム2は、敵キャラとひたすら戦う新モードを採用。既存キャラは新コンビネーションを採用し、さらなる強さで登場する。写真を見ると完全新規の敵キャラも多そうだ。人知を越えた強さを誇る重鬼卿も追加されるというから驚き。いますぐダウンロード開始!



レリーフにされたレイチェルが空中に

⬅虚空に浮かぶレリーフにレイチェルの姿を発見! 彼女を助け出すために、リュウ・ハヤブサの新たなる戦いが始まる。ムラマサも今回の戦いに手を貸してくれるようだ。



太古の重鬼 ニケ

⬅⬇アルマに融合していた太古の重鬼。強力な投げ、マリオネットも使ってくる?



太古代の重鬼卿が復活

➡時間軸の狂った世界、"百魔界"に復活したふたりの重鬼卿。その強さは超絶。





⬅⬇最高、最大の格を持つ、百魔界の女王。鞭状の右手でリュウを襲う。



重鬼卿 イシュタロス

新旧の強敵がハヤブサを襲う!



忍者"般若"

⬅新たなる刺客、般若。特殊な飛び道具を使ってくるというが、その攻撃とは?



魔神グーロウ

➡巨大な新魔神がハヤブサに体当たりを仕掛ける。ガードが弾かれて危険な状態!



騎馬武者

⬅騎馬武者+赤武者という最凶の組み合わせ。突破口はどこにあるのか?



魔人タイタン

➡ディノと同じく、戦いの最中にヒートアップすると凶暴性を増す、手強い敵だ。

NINJA GAIDEN INTERVIEW

——ハリケーンパック:2でもトーナメントは開催するんですか?

板垣　やりますよ。今回はボスバトル的なものなので、うまい人なら突き詰めてプレイすれば30分くらいでクリアーできるでしょう。でも、単なるボスバトルだとおもしろくないので、新しいリアルタイムムービーも入れています。

——今回のものは、全編を通してプレイするわけではないんですね。

板垣　専用のオープニングで始まって、専用のエンディングで幕を閉じます。新しい敵も何体か出てきますよ。

誤解を避けるために言っておくと、ボスバトルと言っても、ボスだけが出てくるわけでなく、本編に出てきた敵キャラクターがほぼすべて登場します。でも新しいコンビネーションを使ってくるので、けっきょくはボス並の強さです(笑)。新型だけでなく、いままでいたモンスターたちもさらにパワーアップさせていますから。

僕としては、前回のハリケーンパック:1で、現世代のマシンでやりたかったことをすべてやり遂げたと思っているし、いまは『DOAU』にほぼすべての力を注いでいるので、今回は多くの部分を若いスタッフに任せています。だから僕としても上がってくるのが楽しみなんですよ。

——また難しそうですよね(笑)。

板垣　騎馬武者も出てきますから(笑)。力を入れて作り上げた敵キャラだけど本編では1回しか出さなかったからね。もったいないなーとは思ったんだけど、ハリケーンパック:2で登場できてよかったです。

本当のことを言えば、10面のドーク戦直前にねじ込むことを検討していたんですよ。だけどそうするとドークも馬に乗らせたくなっちゃうんですよね(笑)。『北斗の拳』のラオウが乗る黒王号みたいなやつに。だけど騎馬武者を再登場させるために、重鬼卿のコンテを変更するのもどうかと思ったし、なによりそれをやっちゃうとまた発売日を変えなくちゃいけないという状況だったんで、やめました。ドークが馬に乗ってレイチェルを横抱きにして現れたら、それはそれでかっこいいと思いますがね。そういうわけで、騎馬武者は作り込んだわりには1回しか出てこない不遇のキャラになってしまったんです。だから今回はその鬱憤をはらすべく登場してくるわけです(笑)。もちろんほかのモンスターもいろいろと進化して出てきますよ。ムラマサショップも途中に用意してあるので、その点はご安心ください(笑)。

Xbox Liveでの2回のアップデータは、僕らのスキルを向上させてくれたし、ファンのニーズにも応えることができたという点で非常に満足してます。

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP10

■北海道
■ーク21 江別店/帯広店/北見店/釧路店/苫小牧店/永山店/旭川店/函館店/美香店
フーミーズ 札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
Ｉ！ー 青森店/八戸店/三沢店
なかや堂 駅前店/土手町店/中野店
■ジカルステーション 五所川原店
■秋田県
アーク21 秋田店
一休さん 横手プラザ TVゲームコーナー
ブックシティビア ファンフェロ 夕店
●にこん堂 平和通店
■岩手県
アーク21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
■ジカルガーデン 水沢店
●宮城県
ゲーミーズ 仙台店
シーカル 石巻店/泉バイパス店/塩釜店/富谷店/名取店/はっぴい・館/古川店/大和町店
TVパニック 田高店
ベスト電器ソル ヤマチュウカクボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 米沢サティ TVゲームコーナー
ウキウキ帳大陸 鶴岡駅前店/酒田ファザワ店/山形大学前店/山形バイパス店
シーガル 山形十日町店/米沢店
ファミコンプラザTCM 大野目店/春日町店
■福島県
アーク21 福島店
一休さん 会津サティ TVゲームコーナー/赤トリキブリーンモール TVゲームコーナー/ベイシア 安積店/ベイシア 白河モール店
シーガル 郡山店/ふくしま
ブックオフ 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■茨城県
一休さん ベイシア 水戸南店/ベイシア 鹿島臨空店
エムダッシュ
COMG! 石川店/荒川沖店/水戸笠原店/勝田店/空港通店/小山店/五霞店/小川店/土浦田中町店/鹿島店/水海道店/古河店/中央店/筑西店/つくば学園店/見川店/六日町店/水戸店
ホームエンタメステーション 鹿島空
■ジカルガーデン 鹿嶋店/鉾田空港店
■ジカルステーション 鉾田店/三和ピア店/自治店/三和東店/本店
エメック 鹿島大船店/鹿嶋宮中本店
ヨドバシカメラ 水戸店
■長野県
アピアランド 飯田店/諏訪店
一休さん ビルフェロー新潟サティ店/ビルフェロー長野サティ店/ベイシア 須坂店/ベイシア 更埴店/ベイシア 中野店/ベイシア 上田店/ベイシア 佐久店
エイコン 大町店/岡谷店/諏訪インター店/下諏訪店/諏訪インター店/松本なぎさ店
ソフトハウスIOM 長野店
チリフルプレイス ■■ブルライン店
トム 伊那店
メジャ 上田店
フォワハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア 長島店/ベイシア 安中店/ベイシア 伊勢崎店/ベイシア 大泉店/ベイシア 尾島店/ベイシア 藤岡店/ベイシア 沼田店/ベイシア 高崎モール店/ベイシア 前橋店/ベイシア 富岡店/ベイシア 前橋モール店/ベイシア 伊勢崎店/ベイシア 新井店
■ラム 太田店/太田駅南店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 新井店/伊勢崎店/上毛店/藤岡店/太田中央店/館林店/藪塚本町店
ビッグカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ大■ 伊勢崎店
文真堂書店 桐生店/伊勢崎店/天川店/太田店/大間々店/大泉■店/笠懸店/前橋店/上大島店/上中居店/上野店/高崎店/小出店/中島■店/渋川店/新■田店/前橋店/高崎店/石川店/富岡店/東町店/Ⅱ吾妻店/広沢店/前橋店/行幸田店/吉井店
リングス前橋店
■栃木県
一休さん ベイシア 大田原店/ベイシア 鹿沼店/ベイシア 佐野店/ベイシア 宇都宮店/ベイシア 矢板店
アウム 足利店/足利南店
三國堂 宇都宮店/真岡店
ファンユウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店/佐野店
ドキドキ冒険島 宇都宮店
ブックオフ 大田原店
ブックランドアレックス
文真堂書店 宇都宮店/小山店
■茨城県
石田ビメキオトーイ
一休さん ベイシア 神栖店/ベイシア 下館店/ベイシア 玉造店
Jack 鹿嶋店
トイズわん 鉾田店
TVパニック 神栖店
ブックオフ 下館店
ひらんど 三和店/総和店
■埼玉県
アントウトーイ
一休さん ベイシア 本庄店

エブリディ 上尾店
勝田書店 BOOM新座店/本店/三郷店
ゲーミーズ 大宮店
ゲーム天国 草加店
さくらや 浦和西口駅前店/大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
タイムクリップ 本庄中央店
ドキドキ冒険島 川口店/所沢松本店
ノジマ 川越店/大宮店/越谷店/所沢本店/NEW上尾店/東松山店/三郷店/熊谷店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ大■ 上尾店/入間店/春日部店/川越店/川越駅前店/北本戸店/行田店/鴻巣店/坂戸店/鶴ヶ島店/狭山台店/東松山店/朝霞台店/草加店/秩父店/浦和店/所沢店/鴻巣店/飯能店/深谷店/ふじみ野店/本川越店/蕨店
ファミコンハウス ピロ
文真堂書店 熊谷店/狭山入間店/東松山店
■ジカルガーデン 多■山店
■ジカルステーション 鶴見ブックドーム店
ミルキー2 川越店
ミルキー3 川越店
ロムハウス 上福岡店/志木店
■東京都
アール 石神井店/本町店
AZ Market 町田店/立川店
おもちゃの王国
キムラヤ 町田店リーナ
鶴田書店 自由が丘店
ゲーミーズ 池袋本店/立川店/本店2号店/町田店
ゲームキッズ 蒲田駅前店
GAMES ■ーヤ
コヤマ 井上店/西小岩店
さくらや 新宿東口店/池袋東口店/新宿西口駅前店/新宿南口駅前店/新宿ホビー館/聖蹟桜ヶ丘店/町田小田急駅前店
ファンソフト
ジー フォン 石神井公園店/富士見台店
スーパー2号店
■キド ■■店 ゲーム売場
ソフトランドDuck 中野大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぶんぶん 喜多見店
大風■ 石神井店/文京店
TVパニック 目黒店/練馬店
東武百貨店 池袋店/■ TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 亀有店
ノーサイド 阿佐ヶ谷店/富士見台本店
メジャ 荻川店/■■店/国分寺店/小平店/吉祥店/多摩境店/中野店/NEW■川店/八王子南店/羽村店/府中店
ハブスケ 大森店/蒲田店/多摩川店
BIG 大島■店
ビックカメラ 池袋西口店/池袋東口駅前店/池袋本店/渋谷ハチ公口店/渋谷東口店/新宿西口店/新宿東口店/立川店/有楽町店
ビーイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ桃太郎 荻窪店/高円寺店/成増店/ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘店/光が丘公園店
ファミコンワールドばる 町田店/小作店/羽村店/福生店
ペニーレイン 高円寺西口店
■ジカルガーデン 蒲田店/大山店/武蔵小山店
■ジカルステーション ドメル武蔵小山店
マップエンタテイメント シミズ玩具 自由が丘店/大井町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モトナワールド 駒沢店/西荻店
モリたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店/新宿西口本店ガード店/新宿西口本店/新宿東口駅前店/八王子店/マルチメディア錦糸町店/マルチメディア町田店
ロムハウス 池袋店/中野店上店/西台駅前店
■千葉県
アドホップ 鎌ヶ谷店
一休さん ベイシア 市川店
おもちゃのあつまや
GAMEでちらばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
ディスクユニオン ピュラ柏店
ドキドキ冒険島 柏店
ホビーファンキューブ
■ジカルガーデン 柏店
モトナワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん 海老名ビナ TVゲームコーナー
おもちゃセンター ナガシマ
ゲーミーズ 横浜店
ゲームショップゼーム
Game Station いずみ中央店/上大岡店/湘南台店/下永谷店/下瀬谷店/十日市場店/戸塚店/西武店/二俣川店
ComDock 大井町店/溝の口店/鷺沼店
コンプリート 横浜西店
さくらや 横浜大野店
ソフトランドBOSTON 百合ヶ丘店
ソフトランドGARAGE 鶴間店/田丸子店
ソフトランドぶんぶん 方南町店/新城店/向ヶ丘店/元住吉店
ディスクユニオン ピュラ 横浜西口店
デオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲーム&ハウエティービー■
TVパニック 鶴見駅前店
テレビっ子 あざみ野店/鴨居店

トイホビー サガミ■
トイタップ 相模台店/NM鶴見店/大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 相模原店/伊勢原店/寺尾店/港南台店/宮前平店/相模大野店/厚木店/本厚木店/茅ヶ崎店/大船店/藤沢店/大和店/NEW相模原店/NEW厚木店/NEW平塚店/平塚店/藤沢店/湘南台店
ビックカメラ 横浜西店/横浜西口店
ピネット 大和店
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ大■ 大和店
■■ミコンプラザジェイズ
■ジカルガーデン 相模山手店
マジカルステーション 戸塚店/■■キャラバン店
■ルチメディアステーション ゼロワン 藤沢店/藤沢店
メディアボリス 厚木■■店/川崎■店/海老名店/十日市場店/東神奈川店/鶴見■店
鳴ルブカショップ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店/京急川崎駅前店/横浜駅前店
ロムハウス 大和店/鶴見店/鎌倉店/宮前平店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのはみちゃん
TOYSフリちゃん 甲府店
メジャ 上野原店/甲府店/山梨店/富士吉田店
■静岡県
エイワン 浜松葵西店
エスポット 静岡店/富士店
ゲームショップびる 富士宮本店
TVゲームショップドラゴンキッズ
テレコムランド 伊豆長岡店
メジャ 伊東店/御殿場店/沼津店/清水店/浜北店/藤枝店/三島店/沼津店/富士店/島田店
PARADE 掛川店/浜北店/静岡川合店/西伊豆店/浜北店/藤枝店/袋井店/磐田店
フォミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 静岡店/浜松店/藤枝店/静岡店/本店
ホビラン 富士店/磐田店
■ジカルガーデン ブロスアミュー清水店/清水店/千代田店/浜松高台店
メディアボリス 静岡店/浜松店/藤枝店/磐田店/浜松店/沼津店/富士市店/吉原店/富士宮店/富士八幡町店/本店/三島店/焼津インター店
大和文■ 新戸店/三保店/不二見店/本店
■愛知県
一川さん 清水屋 犬山店/清水屋 春日井店/清水屋 小牧店/清水屋 藤ヶ丘店/ビルフェロー春日井サティ店
エイデン 豊橋駅前店/豊明店/岡崎インター店/小田井ワンダー店/春日井店/高蔵店/小牧インター店/岡崎店/豊田店/千種アスパーク店/高辻シャンピアポート店/豊田店/刈谷店/知多店/知立店/豊田南店/豊橋店/栄店/名古屋1F/メッセ大曽根店
オフハウス 岐阜店/岡崎店/千代が丘店/中川公園店/平安通店/六番町店
おとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ ■■チィ店
おもちゃの館 ブレーメン
GROOVE! 金山本店
ゲーミーズ 名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST/WEST
ゲーム倶楽部 一宮店/稲沢店/小牧店/西春店/西尾店
コンプマート 豊山店
ザ・ザ 本店
白川 本店
スーパーコンプリート 岡崎セルビ/刈谷店
センチ 鳳西店
ダンシングベア 一宮店/春日井店/常滑店/刈谷店/瀬戸店
アイ■■ 豊橋店
TVゲーム ■ジマ
■■
トップカメラ 本店
ドリームランド 岡崎店
パイパーファミコン 上和田店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ビッグガレージ 江南店
ファミーズ 岡崎店/大府店/刈谷店/安城店/知多半田店/豊川店/常滑店/豊橋店/西尾店/半田インター店/高浜店/名古屋店
■■ミコンハウスあいてむ
ファミコンプラザ 豊橋店/■■店/びっくりBOY'S
ホームエキスポ 豊橋店/豊田店
MAG MART 知多店/一宮店/豊中店/豊橋店/本山店/知立店
■ジカル 豊川店/西尾店
■ジカルガーデン 石川店/一宮北店/岡崎インター店/岡崎北店/岡崎レスト店/刈谷店/幸田店/豊田店/知多店/豊川店/蒲郡店/豊田インター店/豊田148店/豊橋店/豊橋店/中川店/南陽店/半田店/刈谷店/知立店/作山店/鳴海店/ワンダーシティ店
■ジカルステーション 小牧店/三重店/三好店/チルドナ店/豊明花田店/ハウ/はさび店/ベル
■ソナカ本店
ヤ■ ギワソフト メルフ店
■岐阜県
一川さん 清水屋 高山店
エイデン 大垣ベルプラザ店/各務原店/

可児店/羽島■ーキッドリーフ店/岐阜店/高山店/多治見インター店/関店
株式会社■ーワン ■ーランスト■
■フフ ビフ店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店
GIパワーズ かがしま店/■■店
ダンシングベア 岐阜羽島店
ファミコン GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャンプル
■ジカルガーデン 大垣店/可児店/岐阜県店/多治見店
■ジカルステーション 西部■店/ブロスアミュゼ関上ノ保店/三重多治見店/■ーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー鈴鹿サティ店/ビルフェロー津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店/桑名店/名張店/松阪店
フーム森野 四日市店
■ーパーファン 四日市店
■ジカルガーデン 生桑店/四日市山田店/鈴鹿店/四日市店
■ジカルステーション 鈴鹿店/シェトワ桑名店/シェトワ四日市店/■州■店
■奈良県
一休さん ビルフェロー西大和サティ店
■コン 奈良店
■和歌山県
おもちゃ■ン 和歌山店
キャロソフィ 新宮店
ミノスケ 国体道路本店
ミュー
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 彦根店
ハビルスSOFT館
■ジカルステーション ■イショップみずの
UNBEAT フカ■店/■店
■京都府
■ーブ11 北大路店
一休さん ビルフェロー桃山サティ店/ビルフェロー向日町サティ店
株式会社あそび
ゲーミーズ 京都店
ゲームステーション パイパーニュータイプ 山■店/宇治店
ザフル■ 大亀谷店/桂店/上賀茂店/大将軍店/四条店
ファブトーイ 株式会社
ファミコンプラザ・ドリーム
ファミザラル■ 呉服店/山科店
■ジカルガーデン 伏見店
■ジカルステーション 伏見店
メディアショップギーズ 西院本店
■石川県
COMG! 野々市店/小松店
三光ジョーシン もとまち店キッズランド
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ 井川店/金沢店/さくらいま店
■富山県
GROOVE! 富山堀川店
ゲンキランド 魚津店/天正寺店
三光ジョーシン とやま本店ディスクピア/pdONE高岡店キッズランド/pdONE富山駅店キッズランド
シェル 高岡店/高岡店/小杉店/呉羽店/高岡駅前店/二口店
ソ■エンターテイメント 滑川店
パイパーゲンキランド 高岡店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア 福井店
おもちゃのブリ■
おもちゃの王様オカ 武生店
サイト玩具店 福井店
三光ジョーシン pdONE坂井本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
■■ミコンショップBIG 福井店/武生店
■大阪府
一休さん ビルフェロー高槻サティ店/竹方ビブレ店
キャロソフィ 住吉店
近畿書籍店 阿倍野店
ゲーミーズ なんば店
ゲームショップむあにい 平野店
サンフェスタ
ドラゴンワールドクラブ 天六店/九条店/堺川店/狭山店
なかよし 北浜店/ホワイティうめだ店
ニシダヤ 本店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 堺大浜店
ホビーアイランド
ミメトケ 和泉店/八尾店
メディアCITY 江坂店
■コン 高槻店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 北花田店/西神中央店
ウロヘェー 伊丹店
ゲーミーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 姫路店/加古川店/春日台店/西明石店/加古川東店/西明石店
ゲームショップハピーワン
ゲームショップ平野
ドキドキ冒険島 西宮店
ドラゴンワールドクラブ 明石店/加古川店/姫路店/土山店/東加古川店
POWERメディアCITY 神戸駅前店
ファミーズ サンプラザ大蔵店/サンプラザ公園店/サンプラザ店
ファミコンショップエル

メディアCITY 西宮店/鉢盛之荘店/尼崎店
メディオ! 伊丹店
モーモーランド 尼崎店
■コン 姫路店/西店/西明石店/加古川店/姫路キャスパ店
■広島県
おもちゃ■ン 福山店
ゲームフーク 尾道店/呉店/東広島店/三原本店/福山店
COMG! 本通店
デオデオ 本店/西条店/東広島店/福山店
TOYS フーム■ーく
はとや タカメ■店
ファミザウルス 広店
メディオ! 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ビブレ TVゲームコーナー
ゲーミーズ 岡山店
コドモ館 ビア店
デオデオ 岡山店/津山店
ベスト電器LIMB 岡山本店
メディオ! 岡山店
■コン 津山店
■鳥取県
デオデオ 米子店
ファミコンショップ 倉吉店/湖山店
■コン 米子店
■島根県
デオデオ 出雲店
■山口県
COMG! 宇部店
デオデオ 下関店/山口店
■ジカルステーション 宇部店/山口大内店/山口大学前店
■香川県
一休さん 本多ビブレ TVゲームコーナー
ゲームフーク 多度津店/香川店/善通寺店/丸亀店
■ジカルガーデン 高松太田店
■愛媛県
ゲームショップニュービート 伊予店
TVゲームファン ZERO 松山店/西条店
TVパニック EAST松山店
■高知県
ゲームフーク 土佐道路店
■ジカルガーデン 高知店
■ジカルステーション 安芸店/高知市店/野市店
■徳島県
デオデオ 徳島本店
トイハウス
ファミコン■ーハーズ
ベスト電器LIMB 徳島本店
■福岡県
アーク21 大野城店/戸畑店
AMA
株式会社 ■■■■サンリル
■■堂 前原店
ゲーミーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 藤ヶ丘店
ジョイン 博多店
ビックカメラ 天神店
デオデオ 福岡西店/香椎店/八幡西店
ブックステーション 川越店
ブックマーケット 若松店/小倉店/宇美店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIMB 福岡本店
■ジカルガーデン 前原店
■ジカルステーション 大野城店/八女インター店
メディアナイン 小倉店/■■店
■■■■■■■ (OK■■■■センター大■店)
■佐賀県
■ーブ21 上峰店
インテ堂 鳥栖店
■■■ 唐津店/鳥栖店
ファミコンハウス 伊万里店/唐津店/武雄店
■■ミコンワールド 唐津店
■ジカルガーデン 佐賀北店/唐津店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保ゲーム館びるあ 大村店/下関店/大塔店/日野店
■■ミコンハウス 長崎店/西三川店
メディアクラブ 大村店
■HG 諫早店/時津店/花丘店/長崎店
■熊本県
ファンレンジャー 植木店
ファミコンショップサンライト 新井店/鹿児島店
BOOKSあんとく ■■■■店
ベスト電器LIMB 熊本本店
■ジカルステーション 玉名店
■ルチメディアショップTOM 山鹿店
■HG 植木店/長嶺店/菊陽店
■大分県
株式会社■■
ゲームミュージアム ■■店
JOY-フレンド 下郡本店/府内店
TVチョンプ 竹町店/鶴崎店/別府店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店/大在店
■宮崎県
■■テ■ 宮崎本店
ベストソフトタウン 日向店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店/川内店/国分店/■■店
ぱらっぱ堂
デオデオ 鹿児島本店
ファミザラス 国分店
■リオの店 鹿児島店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
TSUTAYA 全店
GameStand 全店
GEO ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店

DEAD OR ALIVE HISTORY

—Team NINJA FREAKS—

『デッドオアアライブ』シリーズのすべてを1冊に収録!!

『DEAD OR ALIVE』シリーズの歴史を完全網羅！ 美麗CGはもちろん、門外不出のキャラクター原画、絵コンテまで大公開。『DOA』シリーズファン、必携の1冊に間違いなし！



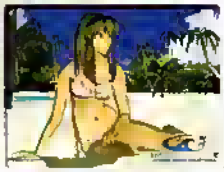
美麗CGを200点以上掲載！



門外不出の絵コンテ&キャラ原画を初公開！



付録CD-ROMには100枚以上の壁紙が！



絶賛発売中 定価2625円［税込］ ファミ通Books

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍

好評発売中

Xbox Live パーフェクトガイド	定価1575円［税込］	DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	定価1260円［税込］
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円［税込］	テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック PC版にも対応	定価1995円［税込］
D・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック	定価1470円［税込］	トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	定価2520円［税込］
D・TO・GI ~百鬼討伐絵巻~ オフィシャルガイドブック	定価1575円［税込］	NINJA GAIDEN オフィシャルガイド	定価1470円［税込］
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	定価1344円［税込］	N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	定価2310円［税込］
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	定価1470円［税込］	ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	定価2520円［税込］
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	定価1470円［税込］	ピストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック PS2版にも対応	定価2520円［税込］
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	定価1260円［税込］	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	定価1344円［税込］
式神の城 公式設定資料集 PS2版にも対応	定価2520円［税込］	プロジェクト ゴッサム レーシング 2 パーフェクトガイド	定価1575円［税込］
式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集	定価2310円［税込］	HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	定価1470円［税込］
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	定価1470円［税込］	魔牙霊 パーフェクトガイド	定価1575円［税込］
segaGT 2002 パーフェクトガイド	定価1470円［税込］	マキシマムチェイス パーフェクトガイド	定価1470円［税込］
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	定価1449円［税込］	叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	定価1470円［税込］
DINO CRISIS 3 公式ガイドブック	定価1260円［税込］	メック アサルト パーフェクトガイド	定価1575円［税込］
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	定価1050円［税込］	ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	定価1470円［税込］

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850（営業局）

17th TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

TIFF 2004.10.23～10.31

コミック・アニメ・ゲーム・フィルムが集まった最も新しいエンタテインメントイベントだ!!



東京国際エンタテインメントマーケット2004

Tokyo International Entertainment Market 2004 Comic,animation,game&film fair

入場料金
【前売】大人／¥800　中高生／¥400
【当日】大人／¥1,000　中高生／¥500　※小学生以下は無料です。
ゲーマーズ、アニメイト、全国のコンビニエンスストアなどで販売しています。

企画展示 「マンガ」と「アニメ」の違いを徹底比較!!〈原作〉で繋がった、「マンガ」「アニメ」がドッキングした、全く新しいスタイルの展示コーナーがエンタマに登場します!! ここを見れば、「マンガ」「アニメ」がもっと面白くなること間違いナシ!!

ステージ 人気のキャラクターや声優さんが、会場内特設ステージに大集合!!　わくわくドキドキ"楽しいイベント"がもりだくさん! 最新スケジュールは公式HPか、当日会場でチェックしよう!!

物販 エンタマ会場には、お宝アイテム＆グッズがいっぱい!! 各出展ブースだけじゃなく、色々なグッズが集まった「エンタマ物販ゾーン」も会場内に出現!!

コミック・アニメ ゲーム＆フィルムフェア
10/23[SAT]-10/24[SUN]
10:00～17:00　10:00～16:30
10/22[FRI]ビジネスデー …の方はご入場できません
at幕張メッセ 4.5.6Hall

http://www.entama.com

Entama

■主催:「東京国際エンタテインメントマーケット2004」実行委員会
■共催:東京国際映画祭組織委員会、日本映像振興株式会社、経済産業省
■後援:総務省、文化庁、社団法人日本経済団体連合会、独立行政法人日本貿易振興機構(JETRO)
■協力:中間法人日本動画協会、東京財団、協同組合日本俳優連合、中間法人日本音声製作者連盟、社団法人日本映像ソフト協会、社団法人日本漫画家協会、社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)、千葉県、千葉市
■協賛:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、株式会社ドワンゴ、EPSON



海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲームMANIAX

Vol.24

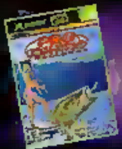
これから年末にかけては海外でもっともゲームが売れる時期。当然、大量のソフトが発売される。そんなホットな海外情報をチェキ！

海外タイトル新着情報

秋といえばサンマ、サンマといえば魚釣り！ というわけで、今回はジャンルとしては稀少な"釣り"ゲームを紹介。ボートの運転方法やリールの巻きかた、さらに釣り場での小粋な会話も練習しておけば、いつ何どき釣りに誘われても安心。食べるのもいいけど釣るのも楽しいゾ！

そのほかのおもな新作タイトル（9月16日現在）

- ●Terminator 3: The Redemption（発売：Atari　開発：Paradigm Ent）
- ●Burnout 3: Takedown（発売：Electronic Arts　開発：Criterion Games）
- ●Fable（発売：Microsoft　開発：Big Blue Box）
- ●ShellShock: Nam '67（発売：Eidos 開発：Guerrilla）
- ●Syberia Ⅱ（発売：XS Games　開発：Microids）



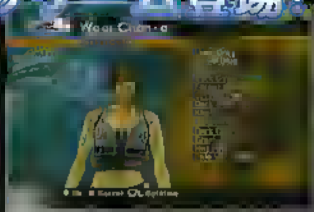
プロ フィッシング チャレンジ

Pro Fishing Challenge

発売：Atlus　開発：Opus　北米版

Live対応の釣りゲーム登場！

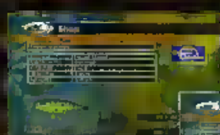
大会に出て賞金を稼ぐことが目的の本作。湖の水温や天気、時間などの細かな設定はもちろん、最大のウリは"釣りゲー"初のXbox Live対応。最大8人でコンペが楽しめるほか、釣った魚の世界ランキングもアリ。開発は、他機種で『Depth』などを作った日本のメーカー、オーパスだ。



↑顔はもちろん、ウェアやインナーなどもカスタマイズ可能。男性も選べるぞ。

釣りといえばルアーやロッド。好みの道具を購入！

登場する釣具は、ルアーなどの基本的な用具からテグス(糸)、さらにはボートなど合計100種類以上。トーナメントで勝利したり、フリーモードで魚を釣ってお金を稼ぎ、納得いくまでお気に入りの装備を充実させよう。



←お目当ての魚に合わせて、使うルアーを選ぶのだ。



➡メチャクチャ高価だけど、新しいボートも購入可能。

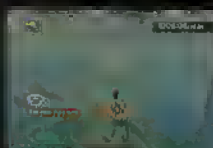
湖に出向いてレッツフィッシン！

下準備が整ったら、いざ湖へ。ソナーで魚群を捜し、釣れそうなポイントを発見したらす速く釣り糸をたらせ！ アタリが来たら獲物とバトル開始、糸を切られないよう左右に揺さぶりながら魚を引き寄せろ！

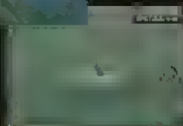
よさげなポイントへGo！



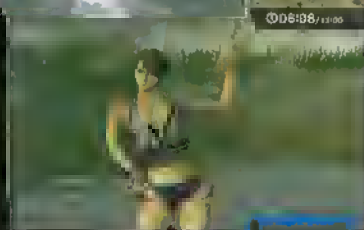
←魚群の場所を捜すのが最初の課題！

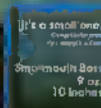


←魚の進行方向と逆向きにルアーを引っ張るのだ。



➡元気なヤツは、水面に飛び出ることも。



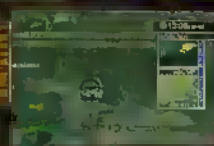


↑➡みごと魚をゲット！ 大きさや重さも表示されるぞ。

大物を目指せ！

いっしょに釣りしようぜ！

"釣りゲー"としては唯一、Xbox Liveに対応！ 総合の釣果や、いかに早く釣れるかなど、さまざまなルールのもと多人数で遊べるのだ。



釣れますか～？

←まったり話しながらの釣りもオーケー。

世界一を目指せ！



➡釣った魚のランキングは総合と魚別があるぞ。

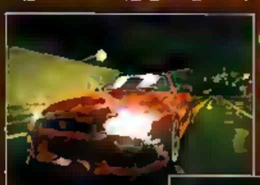
ストリート レーシング シンジケート

Street Racing Syndicate

発売：Namco　開発：Eutechnyx　北米版

公道レースのスターとなり、金と名誉を手に入れろ！

ランエボやRX-7、GT-Rといった国産の名車も多数登場するストリートレースゲーム。ロス、フィラデルフィア、マイアミの3都市でレースをくり広げ、賞金を稼いでクルマと女を手に入れろ！ でも、あまりにやんちゃな走りをすると、パトカーに目をつけられることも。Xbox Liveに対応、マルチプレイで賞金を稼ぐことも可能だぞ。



登場車種は40以上！



↑➡国内外の名車が40種類以上登場。ひと山当てて、ナイスなクルマをゲット！

愛しのマイカーをドレスアップ

稼いだ賞金でパーツを購入し、マイカーをアップグレードさせよう。公道の星を目指すのならば、ペイントなどの見た目にも力を入れたい。誰もがふり向かずにはいられない、イカした愛車に仕上げるのだ！



←購入時には、エンジン内部を見ることも可能。さて、どうカスタマイズする？



➡ダイナモテストで能力を調べることも可能。

お色気要素もアリ!?



➡ライバルから女の子を奪うことも可能。デートするとセクシーなビデオも!?

緊急企画

海外の人気ゲーム誌を直撃取材!
英「EDGE」誌の魅力に迫る!

海外ゲームのファンであれば、「EDGE(エッジ)」を知らない人はいないだろう。1993年の創刊以来、世界中のコアゲーマーたちが一目を置くイギリスの総合ゲーム雑誌である。人気の秘密は、その徹底された誌面カラー。メインとなる記事はおすすめゲーム紹介で、攻略情報はいっさいなし。一風変わった切り口の特集も多く、オールドゲームも新作と同列に誌面に登場する。そして、それらを彩るハイセンスな記事デザイン。「EDGE」はどんな人たちが作っているのか? 英Future Publishing社にある同編集部に直接取材を敢行!



1 10月号の表紙。2 大胆なレイアウトの特集記事。3 社屋外観。英国一美しいとも言われるバースの街中にある。4 編集長のトニー・モット。5 アートエディターのダーレン・フィリップス。6 同アンドリュー・ヒンド。7 ライターのベン・シュローダー。

EDGE公式サイト:http://www.futurenet.com/edge/

――「EDGE」のポリシーとは?

トニー(以下T) 自分たちが好きなゲームを伝えたい。そのひと言に尽きるね。俺たちは、雑誌ではなく'自分たち'を売っているつもり。だから、いわゆる大作や世間の話題作だけじゃなくて、自分たちが本当に伝えたいゲームを記事として扱いたいんだ。

――その扱うゲームはどのようにして決めてるんですか?

T 毎号、スタッフ全員で会議を開いて決めている。メーカーや開発国、ブランドにとらわれず、自分たちが見たり、聞いたり、触ったりした情報をもとに、記事にするタイトルを判断するんだ。みなゲームへの思い入れは強いので、当然、毎回討論になるよ(笑)。あと、毎年出る定番のスポーツゲームなどはほとんど取り上げないね。俺たちはゲームを買った読者に損をさせたくないんだよ。

――現在の編集スタッフの数は?

T アートデザイナーを含めて編集は7人。ライターなどの外部スタッフが12人くらいかな?

――デザインは凝ってますよね。

T 特集の扉なども、毎回アイデアを出し合っているんだ。やはり誌面デザインでもエンターテイメント性を持たせたいからね。

――読者層はどんな感じですか?

T 25~40歳くらいのコアゲーマーがメインかな。大人だね。

――日本ではいま、コアなゲーマーが減りつつあるとも言われたりしてますが、ヨーロッパでは?

T 日本と同じだよ。カジュアルなゲーマーが増えつつある。アーケードゲームの文化は死んだも同然だし、手軽な携帯ゲームなどが流行りつつある。我々「EDGE」にとって「いかにゲーマーを増やすか?」は大きな問題だよ。

――日本のゲームはどうですか?

T 最近いいと思ったのは、ナムコの「塊魂」(PS2)。ただ残念だったのは、あまりに新しすぎて、ユーザーに魅力が伝わりにくかった。ああいうゲームが売れないのは、俺たちとしては歯がゆいね。

――日本では往年のマンガやゲームのリバイバルブームですが……。

T どこかに新しい要素があれば、リメイクなどもいいと思うよ。個人的には「ストライダー飛竜」(カプコン)の新作とか作ってほしいね(笑)。

次号では「EDGE」編集部にオススメしてもらった海外ゲームも紹介!



メッセーサンオーカオス館・土屋店長の
これとかどうですか?

「Burnout 3: Takedown」がよく出ています。最近流行のリアル系ドライブゲームではなく、かなりゲームよりな作りになっているため、初心者でも遊びやすいからでしょうか。最近入荷したイロモノは「Cabela's Deerhunt 2005 Season」ですね。鹿をハンティングすることが目的という、なんともアメリカンなアクションゲームです。向こうでは定番のシリーズですね。周辺機器では、HORIの'UPSCAN CONVERTER2'がいい感じです。TVゲームの映像をパソコンのモニターに表示させる機械なんですが、Xboxはコンポーネントで接続できるので、ほかの製品に比べて画質がよいですよ。(9/13取材)



↑クラッシュしまくるのが楽しいシリーズ最新作「Burnout 3」。

Xboxほか海外ゲームの聖地!
メッセサンオーカオス館
所在地:東京・秋葉原
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル
ナムコ ホームテック
Namco Hometek

ナムコの米国における子会社で、1990年に設立。以前は販売だけを行っていたが、1999年からはオリジナルタイトルの制作も開始。代表作は「Dead to Rights」や「Kill Switch」。近年は『Diablo』の開発チームが設立したFlagship Studioとパートナーシップを組み、PC用ゲームの開発も行っているようだ。ちなみに左ページで紹介した「Street Racing Syndicate」は、倒産した米3DO社から販売権を落札、開発を引き継いだという経緯がある。

海外ゲーム投稿団

●海外Xbox版の「Riddick」は、ある意味映画よりおもしろかった。あの映像はXboxでもトップクラスかも? (東京都 たなっち)

●本誌前号で紹介していた「Catwoman」を移植してほしい! 日本での映画公開に合わせて発売すれば話題になるとも思います。パッケージも超カッコイイ! 移植するとき、できれば字幕もつけてほしいなぁ。(高知県 GAMES BOND)

――ネコつながりということで、もうすぐ登場する「ブリンクス2」のキャラエディットでCatwomanを……ってさすがに無理!?

ご注意! 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式には■の動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく! すべて自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカとバグ



Ryan Payton

フットボールフィーバーがアメリカで始まっている。新シーズンの開幕に合わせて、EA、セガの両社は新しいNFLゲームを発売した。すぐにソフトを買いに走ったゲーマーの中には、些細なバグを見つけ、翌日には店に返品を求めた人もいたようだ。これはアメリカ人のやりかた。アメリカでは、もし購入した製品が気に入らなければ、お店に返しに行くのだ。

ゲームのバグ(不具合)は、たびたび問題になる。過去最悪のテレビゲームはAtari2600の『E.T.』で、ゲーム産業を窮地に追い込んだ。何百万人もの人がそのゲームを買い、あまりにもバグが多いのですぐに返品した。Atariは何百万もの返品された品を抱え、売上を失った(彼らはのちにニューメキシコ州にそれらを埋めた)。この一連の出来事でAtariは崩壊し、数年間ゲーム産業全体がダメージを受けたのだ。日本では、買った商品が気に入らないからと返品し、お金を返してもらうことは難しいかもしれない。でも実際、多くのアメリカ人は1年で最悪の日はクリスマスの翌日の12月26日だと思っている。その日は何百万人もの人が店へ行き、気に入らないプレゼントを返品する。それがアメリカの伝統なのだ! しかし、Xbox Liveの登場によって、将来はアメリカ人もゲームソフトを返品するのを止めるかもしれない。たとえば『スプリンターセル:パンドラトゥモロー』のようなゲームでは、ユーザーがLiveに接続するだけで、自動的にバグを排除してくれる。これは明らかにテレビゲームの将来像で、現状PS2やゲームキューブが提供できていないサービスである。

アメリカ・シアトル出身のフリーライター。私もアメリカで気に入らない音楽CDやゲームソフトを返品したことがある(ちなみにドリームキャストの『ソニックシャッフル』)。

投稿募集! 海外ゲームへの思い入れを大募集! 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム(思い出)・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり! 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第7回

ちょっぴり「ファントムダスト」チックな表情で登場した、今回のベイカン先生。Xbox Liveで役に立つ英会話を紹介!!



講師紹介／Xbox事業本部・パートナー営業部、アソシエイトアカウントマネージャ。2～18歳まで日本に滞在しており、日本語に堪能なお方。



←コレが見本。

今月のタイトル 『ファントムダスト』



←おしゃべりをするのには最適の『ファントムダスト』。

生徒：先生〜っ。今回のお題は？

ウィリアム：うん。ちょうど発売されたばかりの『ファントムダスト』だね。このタイトルは、日本、韓国、台湾、香港、シンガポールで同時発売なんだけど、けっこう英語でのやりとりも必要になると思うんだ。

生徒：日本はもちろんアジア各国での評判も高いですからねえ。

ウィリアム：さらに、ほかのXbox Live対応ソフトなんかと比べても、意外と会話が楽しめるんだよね。

生徒：たしかにそうですね。レースゲームとかだとプレイに神経を集中させないといけないですが、さすがにこのソフトだと、そこまでではない。意外とまったり会話ができます。

ウィリアム：あと、協力プレイができるもの特徴だね。協力プレイでは、ある程度意思の疎通がとれたほうが戦闘時に有利なんじゃないかな。

生徒：もしかして、各国対抗なんてことも？ ワクワクしますね。

ウィリアム：あと、このソフトではスキルを交換することもできるんだけど、そんなときも英語を知っていると重宝しそう。そういった意味では、かなりXbox Live（とくに会話）に適したソフトと言えるだろうね。

Xbox Liveオススメ度 ★★★★★★★★☆☆

I never saw that skill you just used now. Where did you get that?

Ⓟ アイ ネバー ソー ザット スキル ユー ジャスト ユーズド ナウ。ウェア ディッド ユー ゲット ザット？

Ⓜ いま使ったスキルいままで見たことがなかったけど、どこで手に入れたの？

『ファントムダスト』のスキルは300種類用意されており、いかに集めるかが肝でもある。見たこともないスキルがあると、会話が弾むハズ。積極的に聞いてみよう。

Is that skill a one-time only, or can you use that repeatedly?

Ⓟ イズ ザット スキル ア ワンタイム オンリー、オア キャン ユー ユーズ ザット リピーテッドリー？

Ⓜ そのスキルは1回きりのものですか？ それとも何回も使えるのですか？

どんな種類のスキルか……というのも本作のプレイヤーにとっては興味深い。もっと直截的に「Is that useful?」（それは使えるの？）などと聞いてみてもいいだろう。

I'll handle close range combat, so you cover me from the outside. OK?

Ⓟ アイル ハンドル クロース レインジ コンバット、ソウ ユー カバー ミー フロム ジ アウトサイド。オーケー？

Ⓜ 僕は接近戦を挑むから、君は援護してくれ。いいね？

単語だけをしゃべってもある程度こちらの意図は通じるハズ。ちなみに、接近戦は"Close range"、遠距離戦は"Long range"となる。

I'll take care of William, so you take the other guy.

Ⓟ アイル テイク ケア オブ ウィリアム、ソウ ユー カバー ジ アザー ガイ。

Ⓜ 僕はウィリアムを倒すから、君はもうひとりを倒してくれ。

こちらも協力プレイ時のフレーズ。連続プレイなどもあるので、関連したフレーズを覚えておけば、戦いを有利に。単純に「Help me!」とかでももちろんオーケー。

I'm looking for ○○. Do you have one?

Ⓟ アイム ルッキン フォー ○○、ドゥ ユー ハブ ワン？

Ⓜ ○○というスキルを捜しているんだけど、持ってない？

本作の魅力はプレイヤーどうしでスキルを交換できる点。英語を覚えておくと、デッキを充実させるのにも役立つだろう。そこで自分がスキルを捜しているときに有効なのがこの発音。そこでもし相手がお望みのカードを持っていて、なおかつ交換してもいいカードがあるとなれば、「Let's trade!」（交換してください）となる。



Ⓟは発音（pronunciation）、Ⓜは意味（meaning）の略です。

おしえて！ベイカン先生

I need to go to the bathroom. Can you wait a few minutes?

Ⓟ アイ ニード トゥ ゴウ トゥ ザ バスルーム。キャン ユウ ウェイト ア フュー ミニッツ？

Ⓜ トイレに行きたいんだけど、数分間待ってくれる？

ベイカン先生に気になるフレーズを教えてもらうこのコーナー。今回は、埼玉県のK・Yさんからの質問にお答えします。たしかに、Xbox Liveを続けていると、トイレに行きたくなることも多いので、このフレーズを知っておくとすごい便利ですね。今回ハガキをくれたK・Yさんには、ご希望のソフトをお送りします。みなさまからのおはがきもお待ちしていますので、どしどし送ってくださいね。

短期集中連載 Xbox Liveで使えるハングル講座

5ヵ国で同時発売される「ファントムダスト」。アジアのゲームファンとの交流も広がるものと期待されるが、時代はいま韓国ブーム。というわけで、急きょハングル講座を開講！ オンラインゲームもアジア圏では韓国がいちばん盛んだしね。ここでは、Xbox Liveで役に立つフレーズを短期集中連載で紹介していくことにするぞ。講師として招いたのは、キム・ベギョンさん。「韓国も日本もオンラインゲームのマナーとかはそんなに変わりませんよ。仲よく楽しみましょう」とのこと。それでは、さっそく行ってみましょう!!



キム・ベギョン：日本語とハングルに精通した才媛。その真の姿はパンサーソフトウエアの広報さん。今回は『冬のソナタ』ふうに登場してみましたが、いかがですか？

방갑습니다××씨!

Ⓟ バンガッスムニダ××シ！ Ⓜ 初めまして××さん！

まずはあいさつ！ これは万国共通だ。少し親しくなってくると、「ジャルブタクハムニダ〜（잘 부탁합니다）」などでもオーケー。その場合は"ニダ"を少し上げて伸ばすように。

즐거웠어요!

Ⓟ ズルゴオッソヨ！ Ⓜ 楽しかったです！

プレイが楽しかったら、やはり素直に表現！ そんなときはこんなフレーズを。そのあとで「ト パヨ（또 봐요!）」と、また今度遊びましょうと続けてもいいだろう。

좋은 하루 되세요〜

Ⓟ ジョウン ハル デセヨ〜 Ⓜ よい一日を〜

最後は別れのあいさつ。完全にゲームを終えて、ネットから抜けるときに使う。韓国ではかなりポピュラーな慣用句らしく、ネットでよく使われるそうだ。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集

このコーナーでは、ベイカン先生に教えてほしい英語のフレーズや単語、文化の違いなどを引き続き募集中。採用させてもらった方には、お好きなXboxソフトをプレゼントします。はがきに、①住所、②氏名（誌面掲載時のペンネームも）、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113の「おしえてベイカン先生」係まで。

新しめのXboxタイトル1本を、主観重視でインプレッション！ ゲーム選びの参考にどうぞ。また、古きよきゲームもピックアップしてお届け。

あのとき、わしは確かにそこにいて、見ていた

人間の記憶なんてものは曖昧なもんで、少しまえにやって「いやーこれはおもしろかった」というゲームについていざ書こうとしたら、いったい何がそんなにおもしろかったんだろう？ と首をひねってしまう。じゃあもう一度やり直してみるとか、ネットでいろいろ調べてみるとかして、どんなゲームだったかちゃんと復習するのがスジだとは思うが、『ブレイクダウン』に関してはそうしたくない。なぜって、この作品にすっかり入り込んでいたときの感触が、ウソっぽくなってしまいそうだから。

まー正直なところ、第一印象は決していいとはいえなかった。記憶喪失主人公、ハイそうですか。軍隊と戦闘、毎度大変ですね……といった調子で、極めて冷めた態度でプレイを進めていた。

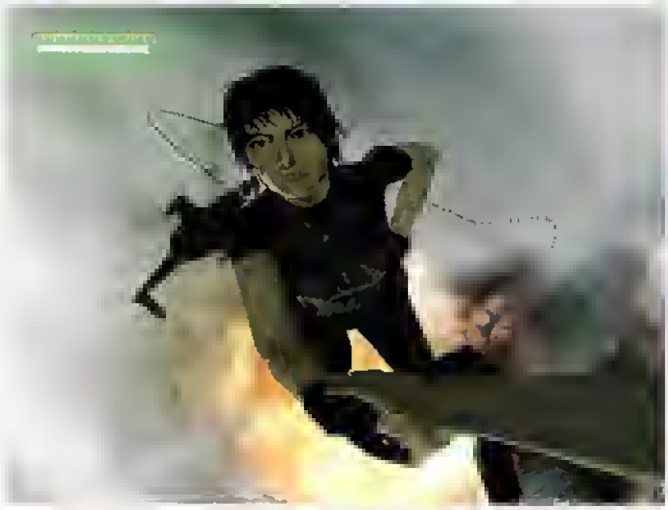
最初に「ん？」と思ったのは、施設の渡り廊下みたいな通路を歩いていたときのこと。何の予兆もなく視界が白みがかり、パンチしたり銃撃ったりする際にチラチラ見えていた自キャラの手が、骨だけになってしまった。なのに、同行の女子キャラは「どうかして？」と何食わぬ態度。しばらくしてその状態が解け、また何事もなくゲーム進行……という展開に、ポカーンとなった。

「意味がわからない」

打撃技が充実しているファースト・パーソンビュー・シューティングとしてそこそこ無難に作られていると思っていた矢先の不条理シーンをどう消化していいかわからないまま、とりあえず道が続いているってんで、先に進めた。そうこうしているうちに、何でもない通路を曲がると、そこに広がっていたのは、抜けるような青空と、蜃気楼揺らめく灼熱の砂漠……。

いくら鈍いわしでもここまでされれば、さすがに気づくわけですよ。このゲームが、カメラアングルがちょっと不親切なFPSなどではなく、完全一人称視点で進行するリアルタイム3Dアドベンチャーだってことに。

ゲームで描かれる絵空事をそうと知りつつ、モニター上で起こっていることを「この絵空事の世界の中で実際に起こっていること」としていかに感じられるかが、そこで展開するストーリーや、仮想世界のリアリティーをウリにしている作品の良し悪しを左右する。たいていの作品では、要素単位の"解像度"を上げ、それをプレイヤーにこれ見よがしに披露することで、驚きや感心を得ようとしているわけだが、『ブレイクダウン』の場合は、ゲーム中で起こるすべてのことを"(ひとりの人間が体験する)連続した出来事"として描くことで、それを実現しようとしているのだ。ストーリーは一本道、フィールドに用意された自由度もたいしたことはないのに、それでもあの世界での出来事を(仔細の明瞭さはともかく)"懐かしい体験"としていまだにイメージできるのは、それが高水準で徹底されていたからだと思う。



ブレイクダウン

SPEC action
ブレイクダウン
アクション・アドベンチャー
ナムコ
ナムコ
発売中(1月29日)
7140円(税込)
5.1ch
非対応
16歳以上
16ブロック以上

しかし、だからといって、この手法がすべてのプレイヤーに好意的に受け容れられるかといえば、そうとも限らない。この手法は、プレイヤーの能動的な"見る意識"を必要とする。つまり、そういう意識を持たないままプレイすると、じつに平坦な印象のアクションゲームで終わってしまいかねないのだ。

見る意識を持続するのは、正直しんどい。この場面のどことどこが重要ポイントなのか、わかりやすいカット割りで見せてくれれば手っ取り早いのに……と思うときもあった。それでも、断崖絶壁に沿って上昇するエレベーターに乗っている最中、何となく壁面を見上げ、「この崖、でっかいなぁ」と地形のスケール感に素朴に感心するような瞬間が山のようにあったからこそ、わしは『ブレイクダウン』の世界を見ることに、最後まで興味を持ち続けられたので。

(ライター：戸塚伎一)

思い出の1本
ノックアウトキング2002

●ジャンル　スポーツ
●発売日　発売中(2002年4月4日)
●発売元　エレクトロニック・アーツ
●開発元　Black Ops Entertainment
●価格　7140円(税込)
●システム対応　——
●Xbox Live　非対応

ライト感覚でボコれます

本誌のクロスレビューで初めて10点をつけたソフトです。忘れもしません。ゲーム内容は、モハメド・アリなどの往年の名ボクサーが多数登場するボクシングゲームということで、とくにこれといった目新しさはないのですが、選手グラフィックのディテールは抜群でした。何をするにも無表情、キミたちは本当に格闘家なのかと問い詰めたくなるような3Dキャラが多いなか、ブン殴られると顔が醜くひしゃげ、勝利すると暑苦しい笑顔を浮かべる彼らには、戦う者の魂が感じられました。あと、ラウンドが進むごとに、隆々とした肉体が汗でテカっていくさまも、ちょっとイヤだけど、好きです(支離滅裂)。

ボブ・サップが豪快な試合をやっていたころまではよくK-1をテレビ観戦していたのですが、あまりに試合がよくて、番組終了後終も興奮が収まらないときは、棚から引っ張り出してよくプレイしてました。左右を打ち分けながら一気にたたみかけ、ガードをくぐってフィニッシュブローを叩き込むまでの一連の流れの気持ちよさは、深みはないけど絶品です。

Xboxを愛するファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ Vol.2

ユーザーの熱意が作る"Xboxコミュニティー"。ほかのどのハートよりもアツいハートを持った人々をサポートするページがココ。Xboxをこよなく愛するファンの熱気に触れてみてね。

マイクロソフトとのコラボレーションの一環 柳川高校の学園祭にXbox体験コーナー出現!

福岡県・柳川高校の学園祭でXboxが出展した! 柳川高校といえば、日本で唯一マイクロソフトと提携をしている高校。同校の部活動である"サイバークラブ"にXboxを導入するなど、ゲーム教育に関しても積極的な展開を見せているのだ。今回の学園祭への出展は、そのサイバークラブの学生の主導により実現したもの。当日は『Project Gotham Racing 2』タイムアタックコンテストなど、たくさんの催しものが実施されたほか、Xboxのゲームが自由にプレイ可能で、来場者を大いに喜ばせていたのだ。


↑高校生にもXboxのクオリティーの高さを十分にアピールできたのでは。


←やはり巨大コントローラーが人気の[illegible]


↑[illegible]部・[illegible]高校と[illegible]『Top Spin』が大人気[illegible]

Mr. Xboxの泉水氏も学園祭にやってきた!


↑Xbox事業本部の泉水敬氏(左端)が見学に! 学生と『Top Spin』を[illegible]

ゲーム業界と教育現場の提携の成果と課題

さて、協力関係を結んでから10ヵ月余りが経った柳川高校とXbox。ほかにあまり例を見ないコラボレーションとして、その成果のほどに注目が集まるが――。サイバークラブ顧問の荒木孝教諭によると、現在部員は10名で、放課後にXboxタイトルをプレイするなどのクラブ活動を行っているという。肝心の成果に関しては、「まだまだ模索している段階です。教師も含めて、ゲームをどのように教育現場に持ち込むかということで、手探り状態というのが正直なところなんです」(荒木氏)とのこと。高校教育の現場にゲームを持ち込むという、前例のない試みだけに、フロンティアとしての苦労がつきまとっているようだ。もっとも、サイバークラブの部員の中には「"ゲームを作るということ"に興味が沸きました」(小川智大君)、「"プログラミング"をしてみたいです」(松田祥彦君)など、ゲームに関心を持つ学生も増えており、少しずつではあるが成果は上がっているよう。理事長の古賀賢氏も「国がIT産業に力を入れていることもあり、本校でも積極的にゲーム教育に取り組んでいきたいですね。いまはまだ、入り口の段階ですが、将来的には"クリエーターコース"の設置などができればと思っています」とのことだ。

「みんなゲームをプレイしたがって、家に帰すのも苦労するほどです(笑)」(荒木氏)というくらい、熱心にクラブ活動に励んでいる学生さんたち。Xboxに要望があるとすれば「マイクロソフトさんから提供していただいたソフトはもうほとんどクリアーしてしまって、早く新しいソフトが来てくれるとうれしいですね」という。その着実な歩みがどのような実を結ぶか期待したい。


↑「教師も試行錯誤しているんですよ」という荒木孝教諭。物理の先生でもある。


↑お話を聞いた小川智大君(左、高校2年生)と松田祥彦君(高校1年生)のふたり。

『Top Spin』がテニス部のイメージトレーニングに!

ひと昔まえまでは考えられなかったことだが、徐々に教育現場にも浸透しつつあるゲーム。たとえば、コーエーの『三國志』が歴史の教材として使われるなど、その用途は広がっている。そして柳川高校では、なんと『Top Spin』がテニス部のイメージトレーニングに使われているという。柳川高校といえば、テニスの強豪校として全国的に有名。それだけ、『Top Spin』がリアルであるとのお墨付きを与えられたわけだが、ゲームの幅がだんだん広がっていることを実感させる話題でもある。

恒例の(?)柳川高校vsファミ通Xboxゲーム大会勃発!!

いつになくマジメな調子になってしまったが、担当がこのコーナーの趣旨を忘れているわけはな～い!! プレゼントをゲットするためにマイクロソフトに挑戦状を叩きつけたのだ。刺客として派遣されたのは(なぜか)サイバークラブの次期部長候補、小川智大君。担当記者は、この日のために三日三晩徹夜で練習した『Top Spin』で勝負を挑んだが、2対1で惜敗。哀れに思ったマイクロソフトからプレゼントを提供されるという、お約束の結果になった。




↑←徹夜が仇になったか小川君のさわやかパワーに敗北…いいところまでは持ち込んだのだか……無念!!

若さに負けた……(涙)

というわけで……『Top Spin』グッズプレゼント!

そんなわけで、『Top Spin』の関連賞品をゲット! 合計8名にプレゼントします。希望者は官製はがきに①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤電話番号、⑥希望する賞品の名前、⑦本企画で挑戦してほしいことを明記のうえ、以下あて先まで。締切は10月29日(金)当日消印有効。当選者の発表はファミ通Xbox2005年1月号にて。



1 ゲームソフト 3名様
2 特製バスタオル 1名様
3 特製Tシャツ 4名様

あて先はコチラ 〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 「Top Spinグッズプレゼント」係まで

ファミ通Xbox9月号・読者プレゼント当選者発表 ①Xbox特製サンバセット：秋田県/田口林太朗 神奈川県/右手敦 岡山県/鳩山博基 広島県/二島正博 ②『クリムゾンスカイ：High Road to Revenge』：山形県/細井戸信也 愛知県/中野泰則 愛知県/鈴木南登(以上敬称略)

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～

•●● Vol.7 ●••

今回の東京ゲームショウをちょっぴり振り返りつつ、期待の『Halo2』について語ってみたいと思う……。

というわけで、東京ゲームショウが開催された。会場に出展されていたXboxタイトル数は、発売済みのものも含めて40弱あった。去年のゲームショウが30程度だったことを考えると、そこから10タイトル近くも増えているのはうれしいかぎりだ。サードパーティーからも数々の新作が展示され、「日本のXboxもまだイケるじゃん」という印象を持ったユーザーも多いだろう。

ただ、唯一にして最大の残念なことは、いわゆる隠し玉タイトルの発表がマイクロソフト自身から何もなかったことだ。一昨年なら『トゥルーファンタジー ライブオンライン』や『N.U.D.E.@』、去年は『ジェイドエンパイア』や『ファントムダスト』が東京ゲームショウで初公開となったわけだが、今年はそれが何もなかったのだ。事前に発表されていたマイクロソフトTGS出展タイトルは、どれも今年6月に発表されていたものばかり。サードパーティーからは新作タイトルがたくさん発表されただけに、「どうしてマイクロソフトからは新作が発表されなかったんだろう？」という疑問が少なからず残る。

理由はいくつか考えられる。パッと思いつく範囲でなら、

❶：発表できる段階のタイトルがない。
❷：発表しようと思えばできるが，TGSが適切なタイミングではない，と判断した。
❸：Xboxタイトルの新作は，もうない。

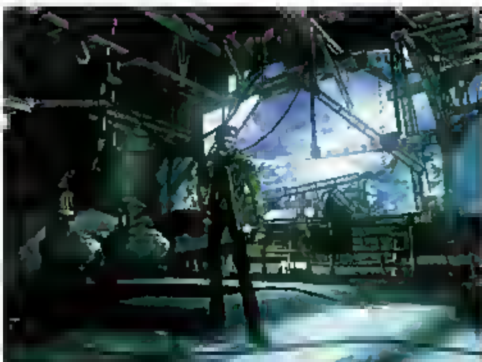
ほかにもいろいろ考えられるのだが、大まかな理由としてはこの中のどれかではないか、と推測される。いずれにせよ、TGSで新作が発表されなかったということは、マイクロソフトによる大型新作の年内発売はない、ということだ。まあ、『Halo2』や『ブリンクス2』があるから年内はコレで遊んでほしい！ということなんだろう。

来年は『ジェイドエンパイア』や『Fable』，『コンカー』『メックアサルト2』などのローカライズ作品が続々と発売されてくるわけだが、これ以上の作品は何かリリースされないのだろうか？　たとえば、日本のマイクロソフト内部で開発したタイトルといえば、いまのところ『魔牙霊』と『ファントムダスト』の2本のみだ。これ以降のタイトルはどうなっているんだろうか？　以前，本誌のインタビューでマイクロソフト泉水氏が「RPGを作っている」という発言があったが、それはいったいどうなっているんだろうか？

待てよ、そういえば今年5月に北米で開催されたE3にて、マイクロソフトのピーター・ムーア氏はこんなことを言っていた。
「いまから6ヵ月から9ヵ月後に、日本市場を強化するプランを発表する」

時期で言えば、11月から来年2月までのあいだということ。日本市場を強化するプランでありながら、すでにこの時点でTGSでは発表しないと言っていたわけだ。いったい、どんなことを発表しようというのか？ SCEと任天堂も来年のE3では次世代機を出展という報道はあったが、マイクロソフトは次世代機に関する公式コメントはいまのところ何もない。いつ発表するのか，いつ発売するのか、どんなタイトルが控えているか？　ウワサレベルではいろいろ耳にすることはあるものの、来年のE3ではどうする

東京ゲームショウでマイクロソフトの新作が1本も発表されなかった理由はどこにある!?



←「ファントムダスト」は去年のTGSで発表されたんだっけ。調整に1年近くかけた、ということは去年のこの段階でかなりできあがっていたってことか。じっくり調整しただけあって，かなり練り込まれたバランス」



➡早くキャンペーンを遊んでみたい『Halo2』。マルチプレイも相当おもしろいんだけど（新しいキャプチャー・ザ・フラッグはかなりイイ！）、ストーリー展開はホントに気になる……。いいから早く遊ばせてほしいぞ！　マジで！

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

マイクロソフトブースのステージイベントに初出演。こういうのってすっごく苦手なんだけど，少しでもXboxの力になれるのであれば，いくらでも利用してください！　本誌編集長。

［今月の一枚！］



ファミ通Xbox本誌以外の仕事もいろいろしてる編集部。TGS配布のXboxパンフレットもそうだし，175Rを大特集した『ROCK UP』なる音楽雑誌もそうなのだ！

のかすらもノーコメント状態だ。

ただ、ふつうに考えれば他機種がそう出てくるのであれば、マイクロソフトもE3で次世代機を出展してくるに違いない。ただ，E3まで何も言わないのか、それよりも早い段階で何らかの発表をするのか……。そもそも、次世代機と「日本のXbox市場を強化するプラン」がリンクするものなのかどうかもわからない。現状のXboxのことかもしれないし、じつはまったく違うもっとすごいことなのかもしれないし……。

いずれにせよ、その答えは（スケジュールどおりにいけば）来年2月にはわかるはず。それまではじっくりと『Halo2』を楽しむことにするか。

さて、ここからはおもむろに『Halo2』の話題にさせていただく。熱心なファミ通Xbox読者であれば「そんなことは言われなくてもわかっている」と思っているだろうが、それでもあえて言いたい。

『Halo2』はメチャクチャおもしろい。1作目の『Halo』でも感じたことだが、とにかく遊びやすい。Xboxコントローラでは FPSを遊ぶための最適化がじつにすばらしい。もともとPCで『Doom』や『Quake』をそれなりに遊んでいた自分としては，コントローラで遊びやすいわけがないと思っていたクチだ。それがどうだろう、いまではマウスとキーボードで遊ぶほうがウザったく感じるほど，じつにチューンされたすばらしい操作感覚となっている。

そして、マルチプレイと同じくらいに楽しみにしているのがキャンペーンモードだ。そのシナリオはいまだに一切謎とされており、どうやら発売まで完全にシークレットなようだ。去年のE3でキャンペーンの一部と思われるシーンを実機デモで見せてくれたが，あそこから想像する以外はほとんど何もわからない状態。前作でも映画以上の興奮があっただけに、『Halo2』ではあれ以上の大興奮を期待していいだろう。

そんなユーザーの期待も大きい『Halo2』だが、初回出荷本数が3万5000本であることが判明した（初回限定パッケージが3万本、Xbox Live同梱版が5000本となっている）。この初回本数に関してはいろいろ意見はあると思うが、ボクはちょうどいい本数ではないかと思っている。適度に売り切れて、いい感じで再出荷されて，最終的には5万本以上いくんじゃないかと。やっぱり日本人プレイヤーが多ければ、Xbox Liveで対戦するときも盛り上がる [illegible]

もうヒトコト！

Xbox本体とソフトの同梱セット"Xboxプラチナパック"シリーズの第3弾が発表された。ぜったいに「Halo2」とのセットだと思ったんだけどなー。それにしても「ブリンクス2」ほか計4本も付いてくるっていうのは、もうお買い得にもほどがあるって感じ。個人的にはこういうセットもうれしいけど、かすみちゃんブルーのようなオリジナルカラー機がもっと欲しい気もする。とりあえず他国で発売されているカラーはすべて日本でも出して！

FAMITSU CHOICE

ファミ通チョイス

おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは
ファミ通グループがおすすめする
ゲームタイトルです。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗(ほんぽ)

週刊ファミ通 / ファミ通PS2 / ファミ通Xbox / ファミ通キューブ+アドバンス / ファミ通Wave DVD / ファミ通.com / ファミ通攻略本 / ほか、ファミ通グループ各誌

ファミ通チョイス ロゴマークについて

「ファミ通チョイス」に選ばれたソフトの紹介記事や攻略記事などには、左にあるロゴマークがつくぞ。ファミ通グループが総力を挙げて応援していくという証なのだ!

今回は、9月～10月にかけて発売されるソフトの中からファミ通チョイスとして選ばれたソフトを紹介していこう。どれもおもしろさは保証済みの強力タイトルだ。

9/22発売 テイルズ オブ シンフォニア

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

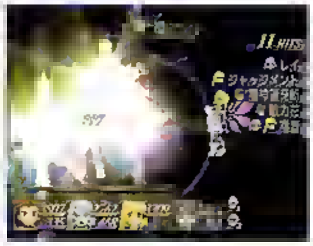
ナムコ　7140円[税込]

ファンタジー / RPG / 要45キロバイト / CERO全年齢対象

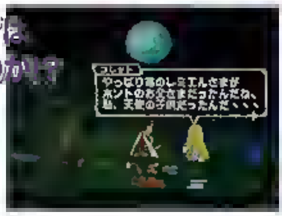
キャラクターデザイン:藤島康介

ふたつの世界を滅亡から救うのだ!!

2003年8月にゲームキューブで発売された「テイルズ オブ」シリーズの第6弾が、パワーアップしてプレイステーション2に登場。死滅の危機に瀕した世界シルヴァラントを救うために、主人公ロイドはおさななじみのコレット、ジーニアスらとともに村を旅立つ。旅の途上で、一行はもうひとつの世界の存在を知り、世界再生のカラクリに気づいて葛藤することになる。ファミ通グループでは、ソフト発売と同時に攻略記事をお届けするぞ!



はたして"救済"は真実の幸福なのか!?



➡神子であるコレットが"天使"になれば、シルヴァラントは救われると言われているが……。

「テイルズ オブ」入門に最適!!

「テイルズ オブ」シリーズ伝統のアクション性のある戦闘システムは、なじみやすくかつ奥の深いものに仕上がっている。キャラクターの成長システムの面でも自由度は高い。新規イベントやムービー、新しい特技などが追加され、ゲームキューブ版より大きくパワーアップしているのだ。

今後の記事予定

9月24日発売の週刊ファミ通10月8日号およびファミ通PS2 10月8日号より、攻略スタート。ファミ通PS2はなんと36ページの豪華小冊子つき。以後両誌とも攻略記事を展開してフォローしているので要チェックだ。

メーカーさんからひとこと

作り込みました。本当に作り込みました。新規アニメに加えて、新技、新イベント、新テーマソングまで。ぜひ新しい「テイルズ」を感じてください。（ナムコ　広報）

9/22発売 剣豪3

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

元気　7140円[税込]

歴史・剣術 / アクション / 要330キロバイト / CERO15歳以上対象

開発:元気
プロデューサー:木村智治

歴史を超えて剣の道を極めよ

シリーズを重ねることに進化し、より遊びやすく奥深くなった剣術アクションゲーム。「剣豪3」ではゲームの進行によって各種のシナリオが発生し、プレイヤーの行動によって分岐していくのだ。その中には誰もが知っている歴史的な事件をくつがえすものもあるぞ。9月24日発売のファミ通PS2ではそのシナリオを含めた攻略記事を掲載。そして、完全無欠の公式独占攻略本も同時に発売されるので、どちらも要チェックだ!!



槍の宝蔵院に挑む!!



⬅「剣豪3」から新たに登場するキャラクター、槍術で有名な宝蔵院の胤舜。彼の操る槍も「剣豪」シリーズでは初めての登場となる武器のひとつだ。

オリジナルの剣技を編み出せ!

「剣豪3」では自流派の道場を立ち上げることによって、プレイヤー独自の"形"という剣技を作り出すことができるのだ。試合相手などから手に入れた形を組み合わせれば、強力な形を生み出せるはず。しかし、ただ組み合わせるだけでは意味がなく、使える形にするにはパズル的な攻略も必要になるぞ。

今後の記事予定

現在発売中のファミ通PS2より攻略開始。まずはこれで腕を磨こう。また、9月24日にはすべての情報を掲載した「剣豪3 公式ガイドブック」（1365円[税込]）がファミ通攻略本から発売されたぞ。書店に急ごう!

メーカーさんからひとこと

天下無双を求め武者修行の旅へと出発しましょう! 宮本武蔵や沖田総司など時代を超えた30名以上の有名剣豪とのドラマと戦いをくり広げてください。（元気　広報）

10|7 発売

機動戦士ガンダムSEED 終わらない明日へ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

バンダイ　7140円[税込]
アニメ / アクション・シューティング / 要297キロバイト / CERO全年齢対象
プロデューサー：後藤能孝

『SEED』の集大成がここに!

テレビアニメ版に加えてコミックスの『ASTRAY』シリーズやプラモデルなどで展開中の『SEED MSV』のモビルスーツ(MS)，キャラが一堂に会する3Dアクション。テレビアニメ版のストーリーを，キラ、アスランそれぞれの視点で追ったり、さまざまなショートシナリオなどが楽しめるぞ。また、50機以上のMSが操縦可能なのも魅力のひとつ。さらに，パイロットやパートナーとして，20人を超えるキャラが参戦するのだ！





キラ、お前を討つ!

斬るか？ 撃つか？ MSの修羅場



➡基本攻撃は格闘と射撃。コンボをつないで敵に大ダメージを与えられる。MSの特徴をつかめば、さらに勝利は近くなる！

今後の記事予定

発売直前までゲーム内容を徹底紹介。発売直後は，週刊ファミ通（小冊子付録32ページで）とファミ通PS2で最速かつ詳細な攻略開始。12月には唯一の完全攻略本を発売予定！　ナチュラルも安心。

ただいま攻略中!

9|16 発売

戦国無双 猛将伝

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

コーエー　4494円[税込]
歴史 / アクション / 要310キロバイト / CERO12歳以上対象

[illegible]

前作『戦国無双』から，新たに4人の猛将が加わった『戦国無双 猛将伝』。現在発売中の週刊ファミ通では武将別のステージ攻略，ファミ通PS2では，小冊子でバッチリ攻略しているぞ！



5人目の猛将はキミ自身だ

⬅ファミ通の攻略記事を武器に，新しく生まれ変わった『戦国無双』で名を上げるのだ!!

9|9 発売

バイオハザード アウトブレイク FILE 2

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

カプコン　7140円[税込]
ホラー / アクション・アドベンチャー / 要348キロバイト / CERO15歳以上対象

PlayStation BB Unit，PS2専用ネットワークアダプタ，USBキーボード，マルチマッチングBB対応　MMBB利用料金：月額945円[税込]　コンテンツ利用料金：無料

仲間と協力し，クリーチャーだらけの街から脱出せよ！　週刊ファミ通10月15日号では，シナリオ"異界"を攻略。さらにプレイヤーキャラなどの特殊コスチュームの公開という豪華2本立てだ。



極上のホラーを味わえる1本!

⬅仲間とはぐれて，ひとりになってしまったときの恐怖を思うと，眠れなくなるかも!?

9|16 発売

ファイナルファンタジーXI プロマシアの呪縛

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

スクウェア・エニックス　4179円[税込]
冒険・ファンタジー / オンラインRPG / ― / ―

拡張ディスク（『FFXI』必須），プレイオンライン専用
PlayStation BB Unit必須

大人気の『FFXI』の世界が広がる！　週刊ファミ通とファミ通PS2では拡張ディスク『プロマシアの呪縛』を大プッシュで攻略！　DVD付攻略ムック"ファミ通 ヴァナ・ディール通信"も発売中！



ファミ通ならではの冒険記をお届け!

⬅おなじみのメンバーが攻略中。『プロマシア』はファミ通におまかせ!!

ファミ通チョイス 今後のラインアップ

発売	タイトル	メーカー	機種	媒体	価格
11|4 発売	ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし	任天堂	GBA	ゲームボーイアドバンス カートリッジ	4800円[税込]
11|11 発売	Halo 2	マイクロソフト	XB	Xbox DVD-ROM	7140円[税込]
11|27 発売	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	スクウェア・エニックス	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	9240円[税込]
11月	マグナカルタ	バンプレスト	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	7329円[税込]
12|3 発売	グランツーリスモ4	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	価格未定
12|16 発売	テイルズ オブ リバース	ナムコ	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	7140円[税込]
12|16 発売	メタルギア ソリッド 3 スネークイーター	コナミ	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	7329円[税込]
2004年 今冬	バイオハザード4	カプコン	GC	ゲームキューブ 8センチ光ディスク	価格未定
2004年 今冬	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2	バンプレスト	GBA	ゲームボーイアドバンス カートリッジ	価格未定
2004年 今冬	スーパーロボット大戦GC	バンプレスト	GC	ゲームキューブ 8センチ光ディスク	価格未定
2005年 1月	Another Century's Episode	バンプレスト	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	価格未定
2005年 春	天外魔境III NAMIDA	ハドソン	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	価格未定
2005年 春	ラジアータ ストーリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	価格未定
2005年 夏	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	セガ	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	価格未定
2005年	フロントミッション オンライン	スクウェア・エニックス	PS2	プレイステーション2 DVD-ROM	価格未定

※このリストは「ファミ通チョイス」ラインアップの一部です。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは9月20日現在のものです

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨
2004年9月発売のソフト								
30日	フル スペクトラム ウォリアー	マイクロソフト	シミュレーション	6825円	●	●	●	18
2004年10月発売のソフト								
7日	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	未
	スター・ウォーズ バトルフロント	エレクトロニック・アーツ	アクション	7140円	●		●	12
	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	格闘アクション	9240円	●	●	●	未
	Xboxかすみちゃんブルー※1	マイクロソフト	本体	23940円	—	—	—	—
14日	ヒットマン：コントラクト	アイドス	アドベンチャー	6090円				18
28日	ストリートファイター アニバーサリーコレクション	カプコン	格闘アクション	5040円	●		●	12
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				18
	サイヴァリア2〜Extend Edition〜	サクセス	シューティング	5040円	●		●	未
2004年11月発売のソフト								
11日	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	アクション	7140円				15
	Halo2（ヘイロー2）※2	マイクロソフト	アドベンチャー	7140円	●		●	未
	Halo2（ヘイロー2）リミテッドエディション/Xbox Live同梱版※3	マイクロソフト	アドベンチャー	9975円	●		●	未
18日	プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	アクション	5040円	●	●		未
25日	Xbox ビデオチャット※4	マイクロソフト	周辺機器	7140円	—	—	—	—
2004年12月発売のソフト								
2日	Mr.インクレディブル	ディースリー・パブリッシャー	アクション	6090円	●		●	未
	ソニック メガコレクション プラス	セガ	アクション	5040円				全
16日	GUILTY GEAR ISUKA	アークシステムワークス	格闘アクション	5040円			●	未
	OutRun2	セガ	レース	価格未定	●		●	未
2004年冬発売のソフト								
	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定	●		●	未
2004年末発売のソフト								
	Sudeki（仮題）	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
2004年発売のソフト								
	加奈〜いもうと〜（仮題）	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッテンばにっく〜アイダホポテトの逆襲〜	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
今冬発売のソフト								
	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002（仮題）	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			●	未
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	ジャレコ	シミュレーション	7140円	●		●	未
	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	価格未定	●	●	●	未
	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	アクション	価格未定				未
	ウルトラパズルボブル オンライン（仮題）	タイトー	パズル	価格未定			●	未
	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	アクション	価格未定			●	未
[illegible]								
	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	エレクトロニック・アーツ	シューティング	価格未定			●	未
2005年発売のソフト								
	Unreal Championship 2: The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定				未
	Kameo：Elements of Power（仮題）	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Conker：Live and Reloaded（仮題）	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
	ジェイドエンパイア〜翡翠の帝国〜（仮題）	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定			●	未
	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●		未
	[illegible] 2：ローンウルフ	マイクロソフト	アクション	[illegible]	●		●	[illegible]
発売日未定のソフト								
	メタルスラッグ4	SNKプレイモア	アクション	価格未定				未
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定				未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）	テクモ	未定	価格未定				未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※1限定5000台、かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、「DEAD OR ALIVE Ultimate」ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き
※2初回のみ特製メタルケース仕様、プレミアムDVD、別冊ボーナスブック、Xbox Live 2ヵ月間無料カード同梱
※3初回限定版にXbox Live12ヵ月ご利用カード、Xboxボイスコミュニケータ同梱
※4専用カメラ、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料、Xboxボイスコミュニケータ、Xbox ビデオチャット ディスク、Xbox Liveスタータキットディスク付き
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●近代美術館で開催のRIMPA（琳派）展へ行ってきました。お目当ての光悦&宗達による鶴下絵三十六歌仙和歌巻は、本や映像で見る以上に美しかった！　（松井ムネタツ）

●選手会のスト断固支持。旧体制を駆逐する絶好の機会。がんばれ。で、『ファントムダスト』の体験版がやばすぎ！　夜、参戦中！　（加藤）

●最近新しいノートパソコンが欲しいんだよね。15インチ（SXGA+）以上で、テレビも見れて、メモリが512M、HDDは80GBが最低ライン。うぅむ、貯金じゃ、貯金じゃ……。（ノリック）

●縁あって一度取材してみたかった英『EDGE』編集部へ（105p）。着いてビックリ！　現地Bathは街全体が世界遺産にもなってる歴史地区とかで、そのきれいなこと。環境は完全に負けた！（え）

●「ROCK UP」という音楽雑誌を企画・編集・AD・デザインとひとり4役で制作するも、自身の力不足を痛感。次号はパワーアップするから、とりあえず今号買って！ 9月29日発売！（山）

●ダブル定額でメールもネットもやり放題なヤツにしようかと思ってます。メールもネットもやらないじゃん、俺。……やればいいのか？ よし！ やるったら、やる！　（いのふえ）

●Xboxとは関係ない話題だけど……あの「ドラクエⅧ」の発売日が11月27日に決定！ やっぱりコレは遊んじゃうだろうな〜。あのレベルファイブの実力をたっぷり堪能したい！（林克彦）

●HDD/DVDレコーダーを購入。最初に録画したのは某探検シリーズ。それ以降は動かす機会がなく。意味があるのかと、自問自答したら悲しくなり、番組を観たらさらに落ち込んだ。（目）

●"○○三銃士"とか"○○四天王"、"七人の○○"など、数字でひと括りにされるような人間になりたい！ でも、友だちの少ない僕はいまのところロンリーウルフです。（百人乗っても稲葉）

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	松井宗武
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤政樹／鈴木規泉／遠藤栄昭
	大塚秀行／林克彦／目黒輔／笠井正隆／新森雄大
	稲葉智秋／亀谷年雄／田口輝之／吉座洋一
制作スタッフ	井上宏司／長嶋恒光／池田太郎
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川合昇／庄野杏／藤田昇／釜下素紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／井尻隆志／馬場レイ／加納結介／北村孝和／岡崖
	香洲時色／齋藤かよこ／佐藤大作／鶴岡八幡／ディスカス
	戸塚俊一／松本亮／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／風間新吾／北山貴代／クリエイティブ レイ（池田伊知郎）
	デザインファクトリー・IN（石橋孝太）／フリーウェイ（小牧聡弘）
	プラティパス（西田佳子、亜沢夏彦、小田原信晃）／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／李宗樹／安部寿一／梅山達夫
	高柳正人／森下和己／高橋利恵／田山京子／樋口尚子／織田龍夫
雑誌営業	酒井朋寛／堂前男隆
制作顧問	青木孝道
マーケティング	上床光信／藤池隆司／塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート TEL03・5433・7868まで。メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

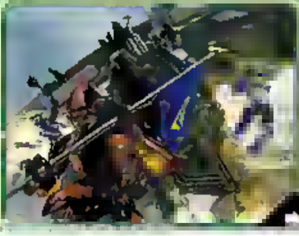
エックスプレゼント

X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる! 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『Halo2』



発売元:マイクロソフト
ジャンル:FPS

←ファン待望の続編がいよいよ登場。ファンでない方もプレイ!

▲3名

2 ゲームソフト「ストリートファイター アニバーサリーコレクション」



発売元:カプコン
ジャンル:格闘アクション

←オンライン対戦可能な、カプコン2Dゲームの集大成がここに!

▲3名

3 ゲームソフト「プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース」



発売元:マイクロソフト
ジャンル:アクション

←今作は、時間操作と空間操作で楽しめる。箱庭アクションの傑作。

▲3名

4 ゲームソフト「FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly」



発売元:テクモ
ジャンル:アクションアドベンチャー

←ホラーゲームの傑作が、Xbox版オリジナル要素満載で登場!

▲3名

5 ラジコン2台セット



提供:マイクロソフト

←クルマ&飛行機のラジコンをセットで。アウトドアで楽しめ!

▲1名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は11月30日(火)発売のファミ通Xbox '05年1月号にて発表させていただきます。

応募締切 **10月29日(金)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの表には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン(カラー版含む)　14.NEOGEOポケット(カラー版含む)　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか?
1.毎日　2.週4~5日　3.週2~3日　4.週1日程度　5.月2~3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか?　表2から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいクリエーターと、その所属する会社名を教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

17s0411

表1 今号の記事

1	ファミ通エクスプレス	23	X SPECIAL:スター・ウォーズ バトルフロント
2	New Game Cross Review	24	X SPECIAL:スパイクアウト バトルストリート
3	緊急速報:キングダムアンダー ファイア:ザ・クルセイダース	25	X SPECIAL:Forza Motorsport
4	緊急速報:スター・ウォーズ リパブリックコマンド	26	X SPECIAL:Mr.インクレディブル
5	緊急速報:トゥルークライム:STREETS OF LA	27	読者コーナー:READER'S box
6	緊急速報:スーパーモンキーボール DX	28	連載コラム:「ファントムダスト」事日記
7	緊急速報:ソニック メガコレクション プラス	29	連載コラム:フランス発Xbox事情
8	Xbox Arcade Special:アウトラン 2	30	連載コラム:テレビゲーム研究談義
9	Xbox Arcade Special:GUILTY GEAR ISUKA	31	連載コラム:プレイブゲーマーへの道
10	Xbox Arcade Special:ストリートファイター アニバーサリーコレクション	32	攻略X:grand theft auto double pack
11	Xbox Arcade Special:ウルトラパズルボブル オンライン(仮題)	33	攻略X:フル スペクトラム ウォリアー
12	Xbox Arcade Special:ザ・キング・オブ・ファイターズ2002(仮題)	34	攻略X:戦国無双
13	Xbox Arcade Special:サイヴァリア2 ~Extend Edition~	35	攻略X:XIII(サーティーン)~大統領を殺した男~
14	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Ultimate	36	攻略X:NINJA GAIDEN
15	連載:Team NINJA FREAKS	37	連載:海外ゲームMANIAX
16	X SPECIAL:METAL WOLF CHAOS	38	連載:Xbox Liveで使える英会話講座
17	X SPECIAL:ヒットマン:コントラクト	39	連載:MY Xbox Game Life
18	X SPECIAL:Halo2	40	連載:Xboxコミュニティーライフ
19	X SPECIAL:プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	41	連載:編集長日記
20	連載:プリンクス通信	42	X Schedule
21	X SPECIAL:GUNGRIFFON Allied Strike	43	X Present
22	X SPECIAL:FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	44	付録:ファントムダスト パーフェクトガイド

表2 購入予定ソフト

1	アウトラン 2	22	ストリートファイター アニバーサリーコレクション
2	Unreal Championship 2:The Liandri Conflict	23	スパイクアウト バトルストリート
3	ウルトラパズルボブル オンライン(仮題)	24	戦場の出前持ち
4	SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS	25	ソニック メガコレクション プラス
5	Xbox Video Chat	26	DEAD OR ALIVE Ultimate
6	GAIA BLADE	27	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)
7	姉妹 ~いもうと~(仮題)	28	トゥルークライム:STREETS OF LA
8	CAPCOM FIGHTING Jam	29	ヒットマン:コントラクト
9	Kameo:Elements of Power(仮題)	30	フィッシングライフ オンライン
10	GUNGRIFFON Allied Strike	31	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly
11	キッチンぱにっく~アイダホホテトの逆襲~	32	Fable
12	GUILTY GEAR ISUKA	33	Forza Motorsport
13	キングダムアンダー ファイア:ザ・クルセイダース	34	プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース
14	コンカー:Live and Reloaded(仮題)	35	フル スペクトラム ウォリアー
15	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002(仮題)	36	Halo2
16	サイヴァリア2 ~Extend Edition~	37	MASTER SLAVE
17	ジェイドエンパイア ~翡翠の帝国~(仮題)	38	Mr.インクレディブル
18	スーパーモンキーボール DX	39	METAL WOLF CHAOS
19	スター・ウォーズ バトルフロント	40	メタルスラッグ 4
20	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	41	メック アサルト 2:ローンウルフ
21	Sudeki(仮題)	42	RUNE BRID

ファミ通Xbox 9月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト『ファントムダスト』 東京都/田代将一 東京都/安藤幸博 千葉県/トラン ヴェット ゴック
②ゲームソフト『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』 兵庫県/伊藤裕介 徳島県/足谷滋 福岡県/佐野真之
③ゲームソフト『Star Wars Jedi Knight:Jedi Academy』 北海道/伊藤康知 岡山県/奥村正志 長崎県/宅島喜利
④ゲームソフト『Dead Man's Hand』 群馬県/上原慎也 大阪府/増田直志 沖縄県/名嘉原伊吉
⑤ゲームグッズ DOAX シーツ/ヒトミ 新潟県/相澤由佳
(以上敬称略)



PlayStation.2
XBOX
暗殺者にルールは必要ない
契約に従い、ただ死をもたらすのみ
HITMAN
CONTRACTS
ヒットマン：コントラクト
2004年10月14日 同時発売予定
CERO 18
PlayStation 2版/Xbox版
特典
エンターブレイン責任編集
完全暗殺マニュアル同梱
これさえあれば、あなたも
サイレントアサシンになれるかも?
ヒットマン：サイレントアサシン廉価版
好評発売中!
2,980円
好評発売中!
2,800円
PS2版、Xbox版共に
5,800円(税込6,090円)
PC版 日本語版
[Windows® 98SE/2000/XP対応]
オープン価格
前作ヒットマン：サイレントアサシンも同梱!
成功報酬は 総額 100万円!
【ヒットマン：コントラクト】
やり込みコンテスト
応募期間
2004 10.14 ▶ 2005 1.15
詳しくは、http://www.eidos.co.jp/まで
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。
アイドス株式会社 http://www.eidos.co.jp
Io-Interactive
eidos

ファミ通Xbox
2004 NOV. 11月号
特別定価630円
本体600円



FAMITSU-Xbox 2004 NOV.11月号
株式会社エンターブレイン
enter brain
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
雑誌07885-11
4910078851144
00600